

سلسلة مكتبة الكشاف



ألعاب الخلاء

تأليف : حسن محمد جوهر / جمال خشبة

دار المعارف بمصر



الفهرسة

الباب السابع: ألعاب اقتفاء الأثر

لعبة أين الطريق؟	لعبة المطاردة	لعبة كلاب الصيد	لعبة تتبع الهارب
لعبة عكس الاتجاه	لعبة اجتياز الحدود	لعبة اكتشاف معالم الطريق	لعبة اكتشاف الجريمة
لعبة ابحثوا عن آثارهم	لعبة القاتل	لعبة الغزال الشارد	لعبة صيد الثعالب
لعبة أثار الرمال	لعبة اتبعني	لعبة طليعة الدراجات	لعبة الكلب هول

الباب الثامن: ألعاب البحث عن الكنز

لعبة إعادة الغنائم	لعبة المحتال	لعبة إحضار الكتز	لعبة الكتز الثمين
	لعبة الفرس الهارب	لعبة صيد الفراش	لعبة من يفوز؟
لعبة عصابات شيكاغو	لعبة هذا دليلك	لعبة جمع الأعلام	لعبة أوراق النباتات
لعبة ابحث عن العريف	لعبة اتبعني	البحث عن الرسائل	لعبة الخطابات المغلقة
لعبة الطفل التائه	لعبة أيهما اصدق	لعبة من يحضر الكتز؟	لعبة الرحلة الخلوية
	لعبة الرسالة الممزقة	لعبة تسلق الأشجار	

الباب التاسع: الألعاب الليلية

لعبة الحارس المزيف	لعبة الجاسوس	لعبة إيقاد النار	لعبة جمع الكتز
لعبة الاستيلاء على الفوانيس	لعبة الصيادون	لعبة صيحات الحيوانات	لعبة قف عندك
لعبة مخيم الخصوم	لعبة الرسول	لعبة شيخ المنسر	لعبة أثار الدخان
لعبة المشاعل	لعبة الفتك بالأعداء	لعبة اتبعهم	لعبة اجمع
	لعبة أين أنا؟		

الباب العاشر: ألعاب عامة

لعبة الحصول على العلم	لعبة اللمس	لعبة الكرة المتنقلة	لعبة معركة الكور
لعبة المنطقة الحرام	لعبة كم إصابة؟	لعبة الأسير	لعبة إطلاق سراح السجناء
	لعبة حارس الكرة	لعبة صيد الحمام	

تقديم

حـــركة الكشـــف هـــي إحدى الحركات التربوية المتكاملة التي تعد الناشئ منذ الصغير، وتهيئه بمناهجها المتدرجة، ووسائلها المحببة، لان يكون مواطنا مستنيرا ، قادرا على إسعاد نفسه، ونفع غيره ،وخدمة مجتمعه ، والذود عن وطنه

وحـــركة الكشـــف طريقة شيقة في التربية، فهي تعتمد على فاعلية الناشئ ،وتبعث فيه النشاط وتنمي فيه الرغـــبة في العمل والإنتاج ، وتهذب طبائعه وميوله، وتكسبه الكثير من المهارات، ووسائلها في ذلك قريبة، لعقل الناشئ وقلبه، لأنها تشبع ميله للحركة، وتثير حبه للمغامرة، وتدفعه للبحث والاستقصاء

والألعـــاب من أهم الوسائل التي تعتمد عليها التربية الكشفية في تحقيق أهدافها، لان الميل للحركة هو اشد ميول الناشئ الفطرية ظهورا وأبقاها في مراحل نموه، وهو الذي يدفعه إلى اكتساب بيئته واستطلاع ما حولها واللعب وسيلة تشجيع الناشئ على تعلم ما يجب أن يتعلمه بطريقة غير مباشرة، ولهذا كان من أهم وظائف المـــربي تهيئة المجالات للناشئ للعب المنظم مع لداته، واختيار الألعاب التي تتلاءم مع طاقته الجسمية ،واضعا نصب عينيه عند ممارسة أي لعبة ضرورة تحقيق أهدافها

والألعـــاب فوق انه تقوي أجسام الصبية والفتيان، وتعدل قوامهم وتثقف عقولهم، وتنمي مشاعرهم، فإنها تعودهم الجراة، والإقدام ومضاء العزيمة ، والثقة بأنفسهم، وضبط عواطفهم، كما تخلصهم من الأثرة وحب الـــذات، وهي فوق ذلك تكسبهم الكثير من الصفات التي تنهض بهم إلى الغاية التي نرجوها لهم من القدرة على العمل مع الجماعة وفقا لاحتياجات المجتمع

وهذا الكتاب الذي نقدمه اليوم لقادة الحركة الكشفية بالبلاد العربية (من سلسلة مكتبة الكشافة) هو ثالث كـــتاب يصـــدر في الألعاب الكشفية فقد أصدرنا كتاب" ألعاب الأشبال" خاصا بمرحلة الأشبال من سن الســـابعة إلى سن الثانية عشرة، واتبعناه بكتاب" ألعاب الكشافة" خاصا بمرحلتي الكشافة والكشاف التقدم من سن الثانية عشرة حتى سن الثامنة عشرة .

وهـــذا الكتاب الذي يصدر اليوم خاصا" بألعاب الخلاء" قد حوى مجموعة شائقة ممتازة من هذا النوع من الألعاب الذي يصلح لجميع المرحل الكشفية في مختلف الأعمار

وإنا لنرجوا المولى القدير أن يحقق ما عقد عليه من أمل ، وما قصد به من نفع .

والله نسأل ان يوفق القادة إلى تحقيق الخير للجيل الصاعد، حتى يحققوا للعروبة مجدها وعزها ورفعتها.

والله الموفق

حسن جوهر   جمال خشبة

أكتوبر 1967

الباب الأول : ألعاب الخلاء

إن وسائل تعليم الفتيان وتدريبهم على ما يعود عليهم بالخير في حياتهم المستقبلة، ويعدهم للاضطلاع بتكاليفها كثيرة ، منها ما تستقبله نفوسهم استقبالا حسنا، وإذا انقطعت عنه لسبب من الأسباب افتقدته، وهفت إليه، وحنت إلى استئنافه، ومنها ما تعافه نفوسهم فلا تقبل عليه إلى مضطرة

والألعاب وبخاصة إذا كانت في الخلاء وطلق الهواء ، أحب الوسائل التدريبية إلى الفتيان، وأثرها عندهم ،لأنها أروح لنفوسهم، وادعى لانشراح صدورهم، لاختلاف طبيعتها عن طبيعة ما يجدونه في بيوتهم ومدارسهم، وبخاصة لأبناء المدن المكتظة ، لما فيها من ضوضاء ترهق الأعصاب، وتضيق بها النفوس، وذلك فوق إن الخلاء أصلح مكان للألعاب، والمسابقات، والمباريات التي لا تتسع لها أفنية المدارس، وساحات الملاعب، لأنها تقتضي السير مسافات طويلة، ويستغرق تأديتها وقتا غير قصير

وان من شأن هذا النوع من الألعاب أن يساعد على إبراز مواهب وصفات في الفتيان لا تساعد على إبرازها الألعاب التي تؤدي في ألاماكن الضيقة، كالأفنية، والملاعب، ومن هذه المواهب والصفات الإقدام، وصلابة العود، وقوة الاحتمال، واليقظة، والحذر ، والدهاء، وحسن الحيلة

و لم تستخدم ألعاب الخلاء كوسيلة لتدريب الكشافين، والترويح عنهم إلا في السنوات الأخيرة،وهي تستلزم مساحات واسعة من الأرض.

وهي أنواع عدة، فبعضها سهل ميسور كقص الأثر، أو البحث عن الكتر،وبعضها صعب معقد، يقتضي إعدادا سابقا، وتأهبا خاصا،

وهي تختلف عن الألعاب الأخرى في أنها يقوم بها عدد كبير من الكشافين ، وقد تشترك فيها فرق كثيرة.

وفي السنوات الأولى من قيام الحركة الكشفية ، كان يطلق على هذه الألعاب اسم " ألعاب الميدان" ولكن نسبتها إلى كلمة " الميدان" جعلت الناس يجدون فيها رائحة الحرب وهي بريئة منها

وعلى الرغم من أنها كانت حبيبة إلى نفوس الكشافين في ذلك الوقت ، فان قادة الكشف، لامر ما قد اعرضوا عنها

ويغلب على الضن إن علة ذلك الأعراض كانت بسبب قيام الحرب العالمية الثانية(1914-1918) وما صاحبها من انتشار الجواسيس في المدن والقرى والحقول والمروج، يتنسمون الأخبار، ويجمعون المعلومات التي تفيد أوطانهم، الأمر الذي جعل رجال الشرطة والمباحث في الأقطار المشتركة في

الحرب يفرضون القيود على كل عمل، ويتدخلون في كل صغيرة وكبيرة، ويزعجون السابلة بالتفتيش الدقيق، حتى يطمئنوا على أن بلدهم لم يدخله من أعدائهم جاسوس، أو مغتال أو مدمر

وما إن وضعت الحرب أوزارها، وأصبح الناس أحرار ينطلقون إلى حيث يشاءون، حتى عاد القادة إلى الألعـــاب ،لفائدتهـــا في تدريب الكشافين، على شتى فنون الكشف، وتعويدهم الأخلاق الكريمة التي المحـــنا إليها، كما استقبلها الكشافون استقبالا حسنا، لأنها تستبدلهم سعة ورحابة بضيق، وهواء طلقا نقـــيا بهواء محبوس تشوبه الشوائب، فوق ما فيها من التجول في مروج خضراء ، تحف بها الترع التي يجـــري فـــيها الماء ،والمرانة على المشي مسافات طويلة، وعلى الجري والتسلق أحيانا، وعلى التستر والـــتخفي ، واقـــتفاء الآثار، وإنماء قوة الملاحظة، وعمل الخرائط وقراءتها، والاهتداء إلى الطريق في الهضاب والجبال والصحاري والحقول، التي لم تطأها قط أقدامهم.

ولكـــل لعبة من ألعاب الخلاء قواعد وقوانين، يجب أن يعرفها الكشافون الذين يشتركون فيها، وان يـــنفذوها، ولا يحيدوا عنها، ولا ينبغي نسيانها في نشوة ظفر، أو عندما لا يراهم احد، لان الكشاف يراقب نفسه دائما، لاعتقاده أن الله يراه.

عـــلى انه من السهل الميسور على فرق الكشافة في القرى القيام بألعاب الخلاء، ولكن الفرق في المدن الكبرى، يصعب عليهم القيام بها، والمعسكرات فرصتهم المواتية، فينبغي لهم انتهازها، ويحسن بالقائد أن يخصص يوما على الأقل من أيام المعسكر للعبة من ألعاب الخلاء

ولا ينـــبغي للقائد المشرف على المعسكر أن يحتج بان الأرض التي حول المعسكر غير صالحة لألعاب الخلاء، لان حجته مردودة عليه، لان ذلك يعني أن مكان المعسكر الذي اختاره ليس صالحا

ونصيحتنا إلى قادة الحركة الكشفية ، أن يكثروا من ألعاب الخلاء ما استطاعوا، وان يعنوا بالتخطيط لها، ووضع النظم الكفيلة بتحقيق أهدافها، لما لها من اثر بارز في تربية الفتى، فهي كما سبق أن قدمنا من خير الوسائل التي تعمل على إكسابه القوة، ومنحه الصحة، وتنمية الاتجاهات الحميدة والعادات الطيبة فيه، مثل قوة التحمل ، والجلد، والتعاون، والاعتماد على النفس

الباب الثاني : أنواع ألعاب الخلاء

إن مـــا نذكره في هذا الكتاب من أنواع ألعاب الخلاء ما هي إلا أمثلة نرجو أن يبتدع القادة ألعاب على غرارها، أو يطوروها ويضيفوا عليها طبقا لإمكانياهم وظروف بيئتهم

ولقد قسم الأخصائيون ألعاب الخلاء أقسام متجانسة ، ولكن لا ينبغي للقادة أن يفهموا آن بين تلك الأقسام أسلاكا شائكة ، وحواجز مانعة، لان الأساس الذي اعتمد عليه هؤلاء الأخصائيون في ذلك اختلف باختلاف وجهات نظر كل منهم :

فمـــنهم من قسمها على أساس الطلائع التي تشترك فيها ، ومنهم من قسمها حسب نوع الأرض التي تجري عليها وسعتها، ومنهم من قسمها حسب طبيعة هذه الألعاب

وهذا التقسيم هو الأكثر شيوعا ، وهو الذي آخذنا به في هذا الكتاب

وهو يشمل :

1. أولا: ألعاب الغزو
2. ثانيا:ألعاب اختراق الحواجز
3. ثالثا:ألعاب البحث عن الكتر
4. رابعا: ألعاب اقتفاء الأثر
5. خامسا:الألعاب الليلية

وسنحاول في هذا الكتاب أن نعطي أمثلة لكل نوع من هذه الأنواع ، وعلى القادة أن يقيسوا عليها ، ولهم أن يحوروا فيها ، حتى تتناسب مع عدد اللاعبين ، ونوع الأرض التي تجري عليها هذه الألعاب ، كما أشرنا سابقا، وكذلك يحسن بهم أن يضيفوا عليها تفصيلات تخلق جوا من المرح والخيال، وان يضمنوها بعض أنواع النشاط الكشفي

أولا- ألعاب الغزو:

ابسط أنواع هذه الألعاب هو ما تقوم به طليعتان ، طليعة تقوم بالدفاع عن قاعدة بها أعلام كشفية، والطلـــيعة الثانـــية تقوم بمهاجمتها لتستولي عليها ، وتأخذ الأعلام قسرا،(وقد تستبدل عصى كشفية بالأعلام الكشفية) وتحملها إلى مكان معلوم

وإذا أريــد إشــراك أكثر من طليعتين في مثل هذه الألعاب ، فيحسن أن تكون هناك قاعدتان، تحمي كل منها طليعة، وتهاجمها طليعة أخرى

ولقــد وجد بالتجربة انه لا ينبغي أن يشترك في هذه الألعاب اكثر من أربع طلائع، فإذا أريد إشراك اكثر من ذلك فيجب أن يقسم اللاعبون مجموعتين، وتنظم القواعد تبعا للرسم الأتي:

عــلى أن تكون أ ،ب، جــ،د قواعد يقسم أحد الفريقين أفراده بين هذه القواعد للدفاع عنها، على حــين يقسم الفريق الأخر أفراده أربع مجموعات أيضا لمهاجمتها، للاستيلاء على ما فيها من أعلام أو عصى

وهــذا النوع من الألعاب يمكن أن يلعب في أي نوع من الأرض ،ومساحة الأرض المطلوبة له تتوقف على طبيعتها، فإذا وجد واق طبيعي يمكن التستر وراءه كأشجار أو اكمات، فينبغي أن تتخذ القواعد بحيــث تــبعد بعضها عن بعض بمقدار نصف كيلومتر تقريبا، أما إذا كانت مفتوحة فينبغي أن تكون المساحة اكبر

وقــد وجد بالتجربة أن النقص في العرض أجدى على اللاعبين المهاجمين من النقص في الطول، إذ أن زيادة العرض مدعاة لتفرقهم ، الأمر الذي يحول دون اتصالهم وتعاونهم

وعــند اختــيار قاعدة من القواعد ينبغي مراعاة ما يأتي — وبخاصة إذا كان اللاعبون غير مدربين أو راسخين في فن الكشف

أن تكون كل قاعدة على مرأى من القاعدة الأخرى

إلا يحجــبها حاجــب قريــب مــنها ، لان ذلك يمكن الخصوم من الوصول إليها من غير أن يراهم المدافعون عنها

أن تكون بها علامات ظاهرة حتى لا تخفى على المهاجمين ومن الخير أن تكون القواعد خفية في الحين بعــد الحــين عــلى شريطة أن تكون معينة على الخريطة التي بأيدي اللاعبين، وان يكونوا مدربين وراسخين في شتى المهارات الكشفية،

وبخاصة قراءة ورسم الخرائط

والأدوات التي تتطلبها ألعاب الخلاء يجب أن تكون قليلة وخفيفة الحمل، حتى لا ينوء اللاعبون بحملها ، ولكــن لا ينــبغي أن يكون "الشعار" الذي يدافع عنه فريق ، ويسعى الفريق الآخر لاغتصابه ، لا ينبغي أن يكون هذا" الشعار" صغيرا يسهل إخفاؤه في طيات الملابس ولقد وجد بالتجربة أن العصى التي يبلغ طولها حوالي 60 سم، ومصبوغة بلون ظاهر وجد بالتجربة آن العصى التي يبلغ طولها حوالي 60 سم ومصبوغة بلون ظاهر وافيه بالغرض المطلوب

وقـــد يزداد حماس اللاعبين، لو بدى اللعب وفي حوزة كل من الفريقين المتنافسين " الشعار" الفريق الأخـــر، لان البضاعة المغتصبة تدفع صاحبها دفعا قويا إلى استردادها أكثر من البضاعة التي يريد الغير اغتصابها من صاحبها

ويمـــيل اللاعبون في ألعاب الغزو إلى الهجوم على القواعد هجوما جماعيا من غير ان يتبعوا النظم التي ينـــبغي مراعاتها، فتبدو كأنها مظاهرة لا نظام فيها، على الرغم من الإعداد لها، على انه يحسن بالقائد أن يســـمح بذلك في الفينة لما فيه من مرح وبهجة ، على ألا يكون ذلك هو الأسلوب العادي، لأنه يضيع عليهم فرصة تدريبهم على التخفي والتستر وكبح جماح النفس

على انه من أهم القوانين التي ينبغي إتباعها في هذا النوع من الألعاب هو عدم استخدام العنف والقوة الغاشمة

ألعاب اختراق الحواجز

إن الفكـــرة الأساســـية في هذا النوع من الألعاب، هو أن يقوم كشاف أو جماعة من الكشافين ، – مكلفين– بعدم السماح لأحد بالمرور في ارض معينة

ويمكن آن يقوم بها طليعتان أو اكثر تبعا لمساحة الأرض المختارة ، ويحسن أن تكون الأرض المحروسة قليلة العرض حتى لا يتفرق أفراد الفريق المدافع تفرقا يسهل على الخصوم اختراقها

وفي لعبة حامل الرسالة، ينبغي أن يقوم بمحاولة اختراق الأرض عدة لاعبين، من بينهم حامل الرسالة المراد ضبطها ،وان يتفنن في إخفائها ،

ويمكن الاستعانة الفريقين في أثناء اللعبة بأعلام الإشارة للتحذير أو التنبيه أو إبلاغ أية رسالة يريدون تبليغها

ألعاب البحث عن الكنز

في مثل هذا النوع من الألعاب، يوضع للاعبين علامات سرية، تنتهي برسالة سرية توصل إلى كنز ويحدد للاعبين المكان الذي سيبدءون منه، ويراعى في وضع هذه العلامات ما يأتي:

توضع العلامات على جانب الطريق الأيمن

يلاحـــظ أن تكـــون هـــذه العلامات على مسافات متقاربة للمبتدئين ، وتتباعد المسافات للكشافين المتقدمين

لا توضع العلامات فوق أشياء غير ثابتة

تستخدم في وضع العلامات خامات البيئة بقدر الإمكان
فتستخدم الأعشاب في الطريق الزراعية التي تجاور المصارف والترع
ويستخدم الحصا والأحجار في الأراضي الصحراوية
ويستخدم المحار والأصداف عند شواطئ البحار والمناطق الساحلية
ويستخدم الطباشير والجير إذا كانت طبيعة الأرض صالحة لذلك
وتستعمل جذوع الأشجار في الغابات والطرق الزراعية
هـذا ويمكـن أن يؤدي هذا النوع من الألعاب بطريقة أخرى : وهي الاعتماد على الخرائط ،حيث يعطـي للاعـبين خريطة بمقياس رسم محدد وعليهم أن يستعينوا بهذه الخريطة في سيرهم للبحث عن الكنز

ألعاب اقتفاء الأثر

الأثـر أو العلامة هو أي دليل حسي ينم عن محدثه، كطبع الأقدام أو الأصابع، أو فرع مكسور، أو عشـب موطوء ، أو خدوش في الأشجار، أو فتات من الخبز، أو بقية من أي نوع من أنواع الطعام، أو قطعة من المنسوج، أو نقطة من الدم ، أو قطرة من العرق.... الخ
ورب صياد ماهر يستدل على فريسة بشعرة منها، عندما تنعدم أثار أقدامها، وليس ذلك بغريب، فان كـثيرا ممـن دربوا على ممارسة فن اقتفاء الأثر يأتون بكل طريف عجيب ، فيفسرون العلامات التي يراها غيرهم سرا مغلقا، فإذا هي اظهر من وضح النهار، و أبين من الصبح لذي عينين
ولقد كان قصاص العرب يتبعون آثار الآبقين إلى مخابئهم ، والحيوانات الشاردة إلى مأواها ، ويميزون بـين أثار قدم المرأة وقدم الرجل،وقدم الثيب وقدم البكر، ويفرقون بين قدم الشاب أو الشابة، وقدم الشـيخ أو الشيخة، ومنهم من إذا رأى اثر بعير عرفه اذا كانت به عاهة كان يكون اعور أو ابتر أو شرودا
ومثل هذا النوع من الألعاب يحتاج إلى تدريب سابق في فن اقتفاء الأثر
وخـير وسيلة لذلك تحديد قطعة من الأرض الرملية أو إحضار قليل من الرمل وبسطها على قطعة من الأرض المستوية ، ويسير التدريب على الوجه التالي:
يسير الكشاف على الأرض المحددة سيرا عاديا بحذائه ، ويلاحظ أثار أقدامه
يسير مرة أخرى بخطى سريعة، ويلاحظ الفرق بين أثار أقدامه في الحالتين
يقطع الأرض وهو يجري بسرعة ،ويلاحظ الفرق بين أثار أقدامه في الحالات الثلاثة
يكرر هذه العملية بعدان يخلع حذاءه ، ويدقق الملاحظة في أثار أقدامه في كل حالة

يحاول أن يفعل ذلك ماشيا إلى الخلف ، ويلاحظ الآثار في هذه الحالة
يقطع الأرض وهو ممسك بعضا
يقطعها وهو يحمل حملا ويسير به
يحاول بنفس الطريقة أن يدرس أثار أقدام بعض الحيوانات والطيور المختلفة
كما يحاول أن يدرس أثار بعض الأشياء المختلفة كالدراجة والعصا والدلو والخنجر والملعقة والسكين ..الخ
ومن خير الوسائل لتدريب الكشافين على فن اقتفاء الأثر أن تمثل حادثة على قطعة ارض رملية محددة مثل:" أحد باعة اللبن يركب دراجة وأمامه أناء اللبن، فيهاجمه أحد اللصوص، فتدور بينهما معركة ، ويأتي أحد الكشافين للإغاثة ، فيجري اللص، وينصرف بائع اللبن لحال سبيله "
(فتمثل هذه الحادثة على قطعة الأرض الرملية) ، ويراعى أن تكون الآثار واضحة، ثم تعطى مدة محددة للكشافين لرؤية هذه الآثار،ومحاولة تفسير الحادث الذي تم
ومن الملاحظات التي يجب توجيه نظر اللاعبين إليها في مثل هذا النوع من الألعاب هو التستر والتخفي ، وليحذر اللاعب مباغتة الهارب له، فقد يهاجمه إذا واتته الفرصة، مثله مثل الوحوش الضارية التي تتربص بالصيادين لافتراسهم

الألعاب الليلية

إن القيام بالعاب الخلاء على اختلاف أنواعها بالليل ذو أهمية عظمى للكشافين ، إذا أن فيه مرانة لحواس السمع والشم و اللمس، وتدريب على الاهتداء بالنجوم
وعلى الرغم من أن الألعاب الليلية أيا كان نوعها تروق للكشافين لما فيها من جدة ومخاطرة محببة إلى نفوسهم ، فانه يصحبها بعض الأخطار أحيانا ، فينبغي للكشافين أن يحذروها ويعملوا على تجنبها
ولما كان الخوف من الظلام غريزة في الإنسان،فيمكن التغلب عليها في مثل هذه الألعاب بان يسير اللاعبون أزواجا أو جماعات ، فتطمئن قلوبهم ويشعرون بالأمن
وينبغي للقائد أن يعود كشافيه السير غير معتمدين على أبصارهم، كان يسيروا وعيونهم مغماة، لتقوى حاسة السمع وغيرها من الحواس عندهم
وليقص عليهم قصة الدليل العربي، الذي كان يقود القوافل في مسالك الصحراء حين كان مبصرا، ولما كف بصره ، لم ينقطع عن حرفته، فكان يقود المسافرين المبصرين، وهو مكفوف البصر، كان يسير أمامهم مستعينا في معرفة المسالك على حاسة شمه، فكان يطلب منهم أن يأتوه بقليل من الرمل

فيشـــمه، ومـــنه يعرف الاتجاه الذي يسير فيه، فلم يخطئ مرة، و لم تضل قافلة كان دليلها، على حين كان يضل الإدلاء المبصرون

ومـــن طريف ما يروى عنه أن بعض المسافرين أرادوا ان يجربوا كفايته في الإرشاد، فأخذوا قليلا من الـــرمل مـــن محط، وبعد أن ساروا مسافة طويلة، وطلب منهم ان يأتوه بقليل من الرمال، قدموا إليه الـــرمل الـــذي أخـــذوه من المحط الأخير، فلما شمه ظهرت عليه الحيرة، واعتراه الارتباك، فعاود شم الـــرمل، وكرر ذلك مرارا ، ولما اقتنع بان نتيجة الشم واحدة، قال لهم والأسف باد في نبرات صوته، وعـــلى ملامحه " يؤسفني يا قوم أن أقول لكم: أنني قد أضللتكم فأرجعتكم إلى أخر محط تركناه هذا الصباح فصاحوا مهللين، واصدقوه الخبر" ، فسرى عنه ما كان يجده من الألم

والألعاب الليلية تحتاج إلى تفكير عميق وخيال واسع، ويجب على القائد ان يكون حريصا ودقيقا عند اختـــيار لأيـــة لعبة ليلية ، بحيث يمكن الكشافين من قضاء وقت ممتع ، دون أن يعرضوا أنفسهم لأي خطر من الأخطار

ومن الأمور التي يجب مراعاتها عند الألعاب الليلية ما يأتي :

دراسة حالة الجو، وضوء القمر، حتى يكون للعبة أثرها في إتمام التخفي وسرعة التحرك

دراســـة طبيعة الأرض دراسة وافية، بحيث يمكن الابتعاد عن الأماكن الوعرة ، والاستفادة من بعض الدروب أو الكهوف أو الأشجار

إعطاء فكرة واضحة عن اللعبة بالتفصيل حتى لا تضل الجماعة في تنفيذ تعليماتها، مما ييسر إتمام اللعبة بنجاح

الـــتأكد من صلاحية الأدوات المستعملة بالنسبة للعبة المقترحة، وان تتخذ الاحتياطات اللازمة لعدم تعرض المشتركين في اللعبة لأي أذى منها

عمـــل الاحتـــياطات اللازمة لإسعاف أو للطوارئ في حالة ما اذا كانت اللعبة تحتاج إلى هجوم أو دفاع أو اختراق لموقع أو تسلق شجرة ......الخ

تحديـــد مـــدة زمنية تنتهي فيها اللعبة ، ويجب ان تدرس هذه المدة بالنسبة لعدد المشتركين، ومساحة الأرض التي ستزاول عليها اللعبة

اخظـــار البولـــيس المحلي أو الجهات المعنية، حتى لا تنزعج هذه السلطات، وربما تحتاج إلى الاستعانة بخدماتها أثناء مزاولة هذه اللعبة

هـــذا ويمكن للقائد تدريب كشافيه على الألعاب الليلية نهارا ، فيقوم الكشافون بلبس أقنعة لا تسمح إلا ببصيص ضئيل من النور

الباب الثالث: تنظيم ألعاب الخلاء

أوضحنا في مقدمة هذا الكتاب أهداف الألعاب وأهميتها كوسيلة من أهم وسائل التدريب في التربية الكشفية، فالألعاب مجال حيوي لتكوين شخصية الناشئ ،وتنمية قدراته، حيث تتهيأ له الفرصة، لينفس عن انفعالاته المكبوتة ويعبر عنها، وبهذا يتحقق للناشئ التوازن في نموه النفسي والاجتماعي وعلاوة على ما تحققه الألعاب من صحة نفسية، وصحة اجتماعية تتمثل في تهيئة الناشئ للتعامل الاجتماعي السليم، فإنها تحقق له صحة جسمية ومرونة عضلية، تهيئ له النشاط والصحة والنمو السليم

وألعاب الخلاء بصفة خاصة من أهم أنواع الألعاب ، لأنها تبعد الفتيان عن المدينة ، وما فيها من جلبة وضوضاء ، وتنقلهم إلى حياة الخلاء ، حيث الشمس والهواء الطلق، وحيث الطبيعة الرحبة، يعيشون بين أحضانها، ويتجولون في أرجائها، وينعمون بجمالها، وهذه الألعاب بما فيها من تغير وتلون تروح عن نفوسهم، وتبعث فيهم النشاط والحيوية .

ولكي تحقق هذه الألعاب أهدافها يجب أن نراعي ما يأتي:

1-التدريب على بعض المهارات اللازمة للقيام بهذه الألعاب:

من الضروري قبل قيامك بألعاب الخلاء تدريب كشافيك على بعض المهارات التي سيحتاجها إليها ، في مثل هذه الألعاب ، ومن هذه المهارات:

- اقتفاء الأثر
- قراءة ورسم الخرائط
- العلامات السرية
- التخفي
- التستر أثناء السير
- قوة الملاحظة
- التنبؤ بالجو
- الاهتداء بالنجوم أثناء الليل

- التنبؤ بالجو
- الاهتداء بالنجوم أثناء الليل

2-اختيار الألعاب:

- اختر الألعاب بحيث تناسب الجو والمكان
- نوع وجدد فيها بحيث تشمل جميع أنواع العاب الخلاء(العاب الغزو- اختراق الحواجز- البحث عن الكنز...الخ)
- ضع نصب عينيك عند ممارسة اللعبة- ضرورة تحقيق أهدافها،
- يجب أن يكون لديك دائما احتياطي من الألعاب الجديدة ، فذلك يحول بينك وبين الارتجال

3-الإعداد :

ألعاب الخلاء أشبه بالحروب، تحتاج ألي إعداد سابق، وتنظيم ووضع خطط يقوم اللاعبون بدراستها، ولذلك يجب أن تراعى:

- إشراك عرفاء الطلائع معك في إعداد اللعبة وتنظيمها
- إعداد جميع الأدوات المطلوبة قبل بدء اللعبة، مع تجهيز المكان وتخطيطه

4-النظام:

تذكر أن من أهم أهداف الألعاب بث الروح الرياضية السليمة وتعويد النظام، ولذلك ينبغي:

- مراعاة النظام عند أداء اللعبة
- إتباع قواعد اللعبة في روحها

5- اللاعبون:

عـــند تقســـيم اللاعـــبين إلى فريقين، اخذ بعين الاعتبار تكافؤ الفريقين في القوة الجسمية ، وسلامة التفكير ، والمهارة في النواحي الكشفية

- وإذا سمحـــت للفتيان بتقسيم أنفسهم إلى فريقين ، فداع قائدي الفريقين يختارون واحد بعد الآخر أعضاء الفريقين ، وعين بالقرعة القائد الذي يحق له البدء بالاختيار
- إذا كـــان اللاعبون كثيري العدد، فقسمهم إلى عدة فرق، ومكن اللاعبين من أن يشغل كل منهم بدوره مختلف ادوار اللعبة.
- احـــرص على ان يزاول جميع الفتيان ما تختاره من العاب، ولا تقصر اللعبة عل مجموعة دون أخرى

6- تقديم اللعبة:

تـــأكد مـــن إلمامك بقانون اللعبة، واشرحها شرحا بسيطا ، ولا تبدأ في مباشرة اللعبة الا حينما تثق بان الفتيان قد فهموها تماما

وتذكر أن نسيان أي من التفاصيل الدقيقة يكفي للتقليل من احتمال نجاح اللعبة:

- أعـــط الفتيان فرصة لسؤالك عن طريق العرفاء عما غمض عليهم منها، واجب عن هذه الأسئلة بوضوح، حتى لا يكون هناك عدم فهم لقواعد اللعبة
- اترك فترة من الوقت كي ينظم كل فريق نفسه، قبل إعطاء إشارة البدء

7- متابعة اللعبة:

كن يقظا أثناء اللعب، وعادلا في حكمك ، واحرص على تسجيل كل هفوة فورا

حاول أن تشجع الفتية خلال اللعبة وتكسبهم الثقة بأنفسهم

لاحظ سلوك الفتية وتصرفاتهم أثناء اللعب:

من الناحية الجسمية : من حيث التعب ، الشحوب

من الناحية التربوية: من حيث روح التعاون ، رباطة الجأش ، التردد ، الخوف، البشاشة عند الهزيمة.... الخ

واعمل على علاج المساوئ أولا بأول

8- روح القائد:

و أخـــيرا تذكـــر أن نجاح اللعبة، يتوقف إلى حد كبير على مرح القائد وحيويته، فعش مع الفتيان في جو اللعبة حتى تضفي عليها

الباب الرابع : الرسائل السرية

يحـــتاج القـــائد في معظـــم العاب الخلاء إلى تزيد اللاعبين بخطابات توجههم إلى خط السير ، ومن المستحســـن أن تكتـــب هـــذه التوجيهات بصيغة تقتضي تفكير الكشافين ، واستخدام ملاحظتهم وقدرēـــم عـــلى ترجمة المعلومات ، ومعرفة مضمونها، وهذا يقتضي استخدام الشفرة في تسطير هذه الرسائل

والشـــفرة طـــريقة سرية للكتابة ، لا يعرف مفتاحها إلا المتفقون عليها ، وتلجا إليها الدول في تبليغ تعليماتها السرية إلى سفرائها في الدول الأخرى.

ومـــثل هـــذه الرسائل تكتب بالشفرة ، وتستخدم فيها الرموز والإشارات والتورية في التعبير ،وهي ضـــرورية للألعـــاب الخلاء ، خصوصا العاب اقتفاء الأثر، والبحث عن الكتر، لأنها تزيد من شوق الكشـــافين، وإقـــبالهم على هذه الألعاب، فضلا عن أنها تنمي فيهم قوة الملاحظة وتتحدى ذكاءهم ومهاراتهم

وهناك طرق عدة للكتابة بالشفرة ، تجدها موضحة بالتفصيل في كتب الإشارة، وسنقتبس منها بعض هذه الطرق فيما يلي:

أولا- لعبة التغيير في الحروف

هـــذه الطريقة صالحة جدا للاستعمال ، لان مفتاح الشفرة فيها يمكن تغييره بسهولة حتى لا ينكشف أمـــر الرســـائل إذا عرف المفتاح ، وأسهل طريقة لها ، أن تكتب الحروف الهجائية بالترتيب في سطر أفقـــي من اليمين إلى اليسار، ثم نعيد كتابة الحروف في الاتجاه المضاد من اليسار إلى اليمين بحيث يقع كل حرف تحت حرف آخر مقابل له مع إضافة الهمزة في نهاية الحروف هكذا

ا ب ت ث ج ح خ د ذ ر ز س ش ص ض ء ى و هـــ ن م ل ك ق ف غ ع ظ ط ض
ط ظ ع غ ف ق ك ل م ن هـــ و ى ء ص ش س ز ر ذ د خ ح ج ث ت ب ا

وعندما نريد كتابة جملة مثل عزيزي الكشاف نكتب الحروف المقابلة لحروفها من الصنف الأسفل ، فنكتـــب بدل العين الحرف الذي أسفلها وهو السين ونكتب بدل الزاي الحرف الذي أسفلها وهو(الغين) ونكتب بدل(الياء) الحرف الذي أسفلها وهو(الباء) وهكذا

وعلى ذلك تصبح جملة "عزيزي الكشاف" كما يأتي:

س غ ب غ ب ء خد ظ ء ر

فـــإذا مـــا وصلت الرسالة إلى صاحبها، استبدل الحروف بما يقابلها من الصف الأول فيمكنه قراءة الكلمة الحقيقية ، ويسمى مفتاح هذه الشفرة في هذه الحالة "العكس"

ثانيا-لعبة شفرة الأعمدة

يكـــتفي في هذه الطريقة بان يتفق أفراد الفرقة الكشفية على عدد الأعمدة التي ترتب بها الحروف التي تتكون منها كلمات الرسالة الشفوية ، ثم تكتب حروف الرسالة موزعة على هذه الأعمدة بالترتيب و وكـــلما انتهى صف أفقي يبدأ الكشاف الكتابة من أول الصف الأفقي الذي يليه، وهكذا إلى أن تنـــتهي الرسالة ، ثم يقرأ الرسالة من الأعمدة الراسية فيجدها واضحة ، وما عليه إلا أن يقسمها إلى كلمات ، وهذا لا يصعب على فطنة الكشاف

واليك مثالا لتوضيح طريقة إعداد الرسالة ثم قراءتها بهذه الشفرة :

الرسالة الأصلية

"اخرج من المخيم واتجه إلى اليمين نحو المسجد"

واليك طريقة إعدادها لكتابتها بهذه الشفرة

(ا)- عد حروف كل كلمة من كلمات الرسالة كآلاتي:

اخرج عدد حروفها 4

من عدد حروفها 2

المخيم عدد حروفها 6

واتجه عدد حروفها 5

إلى عدد حروفها 3

اليمين عدد حروفها 6

نحو عدد حروفها 3

المسجد عدد حروفها 6

(ب)- ولما كانت 7*5=35

فيمكن أن نكتب حروف الرسالة في سبعة أعمدة راسية بحيث يحتوي

كل عمود على خمس حروف (أو العكس) ... هكذا:

ا ن ي ج ا ن ل

خ ا م هـ ل ن م

ر ل و ا ى ح س

ج م ا ل م و ج

م خ ت ى ى ا د

(حـ)- تكون كلمات من حروف كل سطر أفقي بالترتيب هكذا

(انيجانل- خامهلهم- رلوايحس- جمالموج مختييات)

فتكون هذه هي الرسالة السرية

(د)- عــندما تصل هذه الرسالة الى القارئ يجد أنها خمس كلمات بكل كلمة سبعة حروف.. فيعمل على ان يرتب حروفها في سبعة أعمدة ، فتتكون الصفوف الخمسة

ويقرا الرسالة من الأعمدة الراسية بالترتيب، وهي طريقة لطيفة ومسلية للغاية

ثالثا: لعبة شفرة الأرقام:

تقسم في هذه الطريقة حروف الهجاء إلى ست مجموعات ، كل مجموعة منها خمسة حروف، تميز كل مجموعة برسم خاص كما هو موضح بالشكل آلاتي:

ز س ش ص ض 5 4 3 2 1	Δ	ح خ د ذ ر 5 4 3 2 1	♂	ا ب ت ث ج 5 4 3 2 1	8
ه و ء ى . 5 4 3 2 1	Δ	ق ك ل م ن 5 4 3 2 1	♂	ط ظ ع غ ف 5 4 3 2 1	8

والمثال آلاتي يوضح طريقة الكتابة بهذه الشفرة:

الرسالة : " عد إلى المخيم"

1) أول حـــرف في الرسالة هو حرف العين، وهذا يوجد في المجموعة الرابعة التي يميزها هذا الرسم 8 ونظرا لان ترتيب هذا الحرف في هذه المجموعة هو الثالث فيكون رمز العين هو 8 3

2) والحرف الثاني من كلمة "عد" هو الدال ، وهذا يوجد في المجموعة الثانية التي يميزها هذا الرسم ونظرا لان ترتيب هذا الحرف في هذه المجموعة هو الثالث فيكون رمز حرف الدال هو 3

3) وبنفس الطريقة يكون رمز حرف الآلف هو

- ورمز حرف اللام هو
- ورمز حرف الياء هو
- ورمز حرف الالف هو
- ورمز حرف اللام هو
- ورمز حرف الميم هو
- ورمز حرف الخاء هو
- ورمز حرف اللام هو
- ورمز حرف الياء هو
- ورمز حرف الميم هو

وتكون الرسالة كآلاتي :

رابعا: لعبة شفرة المربعات:

هذه الطريقة من اسهل الطرق وامتعها ، ولذلك تجدها كثيرة الانتشار وهي تقتصر على رسم مربعات ومثلثات ناقصة أو كاملة

والشفرة المستخدمة في هذه الطريقة هي :

ا ب ت	ث ج ح	خ د ذ
ر ز س	ش ص ض	ط ظ ع
غ ف ق	ك ل م	ن هـ و

فـــإذا أريـــد التعبير عن الحرف أ مثلا يرسم جزء المربع الموجود داخله الحرف المذكور وداخله نقطة هكـــذا ـــــ..ا والـــنقطة تدل على ان هذا الحرف هو أول حرف في هذا الجزء من المربع الناقص ، وعـــلى هذا يكون رمز الحرف ب هو يرسم نفس الجزء وضع نقطتين اي انه الحرف الثاني في هذا الجزء من المربع

- ويكون رمز الحرف ت هو
- ويكون رمز الحرف ث هو
- ويكون رمز الحرف ج هو
- ويكون رمز الحرف ح هو
- ويكون رمز الحرف خ هو
- ويكون رمز الحرف د هو
- ويكون رمز الحرف ذ هو
- ويكون رمز الحرف رهو
- ويكون رمز الحرف ز هو
- ويكون رمز الحرف ض هو
- ويكون رمز الحرف ظ هو
- ويكون رمز الحرف غ هو
- ويكون رمز الحرف ل هو
- ويكون رمز الحرف و هو
- ويكون رمز الحرف ى هو

ويكون رمز الحرف 2 هو

ويكون رمز الحرف 9 هو

وهكذا ...

والمثال آلاتي يوضح طريقة كتابة مثل هذه الرسائل

الرسالة الأصلية :" عاش الوطن العربي"

تكتب هكذا:

خامسا : لعبة شفرة الأحداثيين :

تعتـــبر هـــذه الطـــريقة أسهل الطرق إذ لا تحتاج إلى مهارة في التفكير وتستخدم كثيرا مع الكشافين المبتدئين

وتتـــلخص هـــذه الطـــريقة في توزيع كلمات الرسالة على مستطيل يقسم طوليا وعرضيا طبقا لعدد كلمات الرسالة، ويرمز للأقسام الطولية ببعض الحروف الهجائية ، وكذلك للأقسام العرضية

والمثال التالي يوضح ذلك:

نفرض أن الرسالة المراد كتابتها هي :

"عزيزي عريف الطليعة

اخرج من المخيم للغرب، حيث ينتظرك صديق، ستجد فيه نعم الدليل ، أرجو لك التوفيق مع أطيب تمنياتي"

1. عد كلمات هذه الرسالة تجدها 20 كلمة
2. ارســـم مســـتطيلا طوله 5 وحدات وعرضه 4(او العكس) بحيث يشتمل على 20 مستطيلا صغيرا
3. وزع كلمات الرسالة كيفما اتفق على هذه المستطيلات العشرين
4. ارمز لوحدات الطول بالحرف الهجائية أ ب ح د هـــ
5. ووحدات العرض بالحروف : و، ز، ح، ط كآلاتي:

	ا	ب	حـــ	د	هـــ
	أرجو	ينتظرك	فيه	للغرب	مع
و	من	التوفيق	عزيزي	الدليل	ستجد
ز	حيث	تمنياتي	المخيم	نعم	الطليعة
ح ط	لك	اخرج	أطيب	عريف	صديق

5\. عندما تكتب الرسالة ، ارمز لكل كلمة بإحداثييها ،

فمثلا كلمة (عزيزي) سيكون رمزها حـــ ز

وكلمة عريف سيكون رمزها د ط

وكلمة الطليعة سيكون رمزها هـــ ح

وكلمة اخرج سيكون رمزها   ب ط

وكلمة من سيكون رمزها   ا ز

وعلى هذا المنوال ستكون الرسالة السرية كالآتي:

حـ ز – د ط – هـ ح – ب ط – ا ز – حـ ح – د و – ا ح – ب و –
هـ ط – هـ ز – حـ و – د ز – ا و – ا ط – ب ز – هـ و –
حـ ط – ب ح

سادسا:لعبة الكتابة بإشارات المورس والسيمافور:

لا تعتبر هذه الطريقة من وسائل الشفرة بالنسبة للكشافين ، ولكنها "شفرة " بالنسبة لغيرهم فالكشافون يعرفون إشارات المورس والسيمافور ولذلك يعمد القائد في كثير من الأحيان إلى كتابة بعض الرسائل مستخدما إشارات السيمافور والمورس كوسيلة لتدريب الكشافين على هذه الإشارات وهي فكرة سليمة ، فضلا عما فيها من تشويق وتسلية للكشافين

وفيما يلي طريقة الكتابة بإشارات المورس والسيمافور

1- إشارة المورس:

تمثل " النقطة" بهذا الرمز

تمثل "الشرطة" بهذا الرمز

ويفصل بين الحرف والذي يليه شرطة أفقية ، ويترك بين الكلمة والكلمة مسافة بيضاء قصيرة ، كما ترسم شرطة أفقية قصيرة عند بدء ونهاية كل كلمة:

مثال ذلك: تكتب جملة " الكشاف صادق" هكذا:

2- إشارات السيمافور:

أما السيمافور فتكتب الحروف منفصلة طبقالإشارات كل حرف كآلاتي:

أما السيمافور فتكتب الحروف منفصلة لإشارات كل حرف

كآلاتي :

عند كتابة جملة " الكشاف مقتصد" تكتب كآلاتي:

الباب الخامس: ألعاب الغزو

1- لعبة المهندسون

هذه اللعبة خاصة بالجوالة...... وقد أعددناها لتكون نموذجا للألعاب الخلوية الخاصة بالجولة

أولا: المجموعات التي ستشارك في اللعبة :

1. عشيرة جوالة (تقوم في اللعبة بدور جوالين)
2. عشيرة ثانية (تقوم بدور فريق المهندسين) ويزودون بمناديل حمراء
3. عشيرة ثالثة (تقوم بدور رجال الشرطة)
4. رسول
5. جملة اللاعبين في حدود 120

والجميع بملبسهم الكشفي العادي خريطة

ثانيا: نظام اللعبة: (يرجع للخريطة رقم1)

الرسالة الأولى

وتسلم لقائد عشيرة الجوالة لفتحها عند تمام الساعة التاسعة والنصف صباحا

آخي الجوال

يعتزم المجلس الإقليمي تنظيم مخيم جوالة بالقرب من خط أنابيب المياه عند النقطة ا الموضحة بالخريطة المرفقة

اتبع الطريق الموضح على الخريطة بالرمز

مطلـــوب مـــنك أن تقدم تقريرا عن الرحالة التي ستقوم بها موضحا أهم ما سيقا بلك في الطريق من معـــالم مـــثل المســـاجد والكـــنائس، الأماكن الأثرية، المصانع ،الحاصلات الزراعية، أهم الأشجار والنباتات...الخ مع عمل رسم كروكي لأهم هذه المعالم ما أمكن

وعلـــيك أيضـــا أن تدرس طبيعة الأرض التي ستسير فيها ، علك تجد مكانا يصلح لمخيم كشافة، أو أرضا تصلح لتنظيم لعبة خلوية، يجب أن تصل إلى النقطة ا في تمام الساعة العاشرة والرابعة

أرجو لك التوفيق مع أطيب التمنيات القائد

الرسالة الثانية

تسلم لقائد فرقة المهندسين

لفتحها عند تمام الساعة التاسعة والدقيقة 35 تماما

عزيزي رئيس فريق المهندسين

علـــيكم أن تتقدموا إلى النقطة (ب) متبعين الطريق الذي يرمز إليه في الخريطة المرفقة بهذا الرمز(- .- .-.) ومــــن هذه النقطة عليكم أن تقيموا جسرا يمكن أن يمد عليه خط آخر من أنابيب المياه ، وعلى هذا فعليكم أن تقوموا بقياس عرض النهر في هذه النقطة، ومقدار عمق الشاطئ

كلـــف بعـــض أفراد فرقتك بدراسة طبيعة الأرض في هذه المنطقة ، في حين يقوم بعض أفراد آخرين بدراسة الطرق المحيطة، التي يمكن استخدامها في نقل المواد الأولية اللازمة لهذا الجسر

ويقوم أفراد آخرون برسم خريطة كاملة للمنطقة ، لا تعد قبل أن تتلقى تعليمات أخرى

مع أطيب تمنياتي لك بالتوفيق القائد

الرسالة الثالثة

وتسلم لقائد فريق الشرطة

لفتحها عند تمام الساعة التاسعة والدقيقة 35 صباحا

عزيزي الضابط

تقدم عند النقطة الموضحة بالخريطة المرفقة بالرمز(ف) متبعا الطريق المشار اليه بهذا الرمز:

عند هذه النقطة قم بإقامة برج مراقبة، واعمل على إيفاد مجموعات من فريقك لمسح المنطقة في حدود 200 متر من كل جهة

كن على حذر حيث يخشى أن يأتي جماعة من الأعداء ، يحاولون تخريب المنطقة

انتظر رسالة أخرى تنبئك بالخطر ، وتتصرف في ضوء ما فيها ، وتأكد من أن يكون عليها توقيعي

أرجو لك التوفيق مع أطيب تمنياتي القائد

الرسالة الرابعة والخامسة

ويقـــوم بهمـــا "الرسول" لتسليم الرسالة الرابعة لقائد عشيرة الجوالة عند وصوله للنقطة " س" وتسلم الرسالة الخامسة بعد ذلك مباشرة لرئيس فريق المهندسين عند وصوله للنقطة "ب"

الرسالة الرابعة

آخي الجوال

نمى إلى علمنا أن مجموعة من الأشقياء (متخفية في زي كشافين) تستعد لنسف خط أنابيب المياه عند النقطة "أ"

ستجد قريبا منك عند النقطة " ف" مركز للشرطة

اتصـــل برئيس الشرطة فورا، وتعاون معهم على القبض على هؤلاء الأشقياء ، ومنعهم من القيام بهذا العمل التخريبي

أعط هذه الرسالة لرئيس الشرطة، ورافقهم حتى النقطة " ا" وكونوا جميعا على حذر شديد

ستميز الأشقياء (منديل) حمراء فوق رؤوسهم

عـــندما تقبضـــون على الأسرى اذهبوا بهم إلى مركز القيادة العامة عند النقطة " ع " حيث يجب أن تتجمعوا هناك في الساعة الحادية عشرة والنصف

مع أطيب تمنياتي لكم بالتوفيق   القائد

الرسالة الخامسة

عزيزي رئيس فريق المهندسين

نمـــى إلى علمـــنا أن مجموعـــة من الأشقياء (متخفية في زي الكشافين) في طريقها إلى النقطة " ف " ...انهم يعتزمون القيام بأعمال تخريبية

ابذل جهدك لإيقافهم ، واعمل على اسر اكبر عدد منهم ،ضع خطتك للقبض عليهم فرادى ، وكل مـــن تقبض عليه أرسله محروسا إلى القيادة العامة عند النقطة "ع " حيث يلزم أن تتجمعوا هناك عند الساعة الحادية عشرة والنصف تماما.

اربطوا رءوسكم بالمناديل الحمراء حتى يستطيع رجال الشرطة أن يعرفوكم عندما يلتقون بكم

أطيب تمنياتي لكم بالتوفيق   القائد

ملاحظة

ستجد من الخطابين الأخيرين أن عشيرة الجوالة ، وفريق رجال الشرطة سيعملون متعاونين ضد فريق المهندسين ، وان كلا الجانبين سينظر للأخر على انه فريق الأشقياء

هذا الشعور النفسي لكل فريق بأنه هو الذي على الجانب الصواب ، وان الفريق الآخر يضم الأشقياء المذنبين ، سيضفي على المعركة جوا من القوة

والمهم أن يتكلم كل فريق ما وصله من تعليمات حتى لا تنكشف الحيلة

وعندما تتجمع هذه الفرق كلها عند الساعة الحادية عشرة والنصف في القيادة العامة، يقوم كل فريق بإعطـــاء تقريـــر كامل عن خط سيره، والدراسات التي قام بها ، ودور فريقه في اللعبة ، والخطة التي وضعها للقبض على الخصوم

2-لعبة الدفاع عن العلم

أدوات اللعبة : - علم – دبابيس- شرائط بيضاء وأخرى زرقاء طول كل شريط حوالي 10 سم

نظام اللعبة :

تعتبر هذه اللعبة نموذجا يوضح بالتفصيل كيف يمكن أن تسير عليه الألعاب المماثلة ، ألالعاب الغزو وتسير كآلاتي :

1- الخطـــة: ينصــــب عـــلم داخل الدائرة الصغرى " م " وتكون خطة الدفاع هي منع الغزاة من الاستيلاء على هذا العلم

2- الدفـــاع: يضع المدافعون خطة لمنع وصول المهاجمين إلى العلم ، وهم لذلك ينتشرون حول محيط الدائرة الكبرى " ا" التي تبعد حوالي كيلومترين عن مركز الدائرة التي يقع فيها العلم

وإذا وجـــد المدافعـــون أن مراكز دفاعهم أصبحت في خطر، فلهم أن يتقهقروا ليأخذوا أماكن قريبة (عـــلى بعد لا يقل عن نصف كيلومتر من مركز العلم) ويعملوا على تحصين أنفسهم في هذه المراكز القريبة

3- المـــدة : إذا بـــدأت عمليات الهجوم حوالي الساعة الثانية والنصف بعد الظهر ، فلا بد أن يبذل الدفـــاع جهـــده لصد المهاجمين حتى الساعة الخامسة بعد الظهر، آي خلال ساعتين ونصف من بدء العمليات ، ومنعهم من الاستلاء على العلم

4- الغزو: خلال هذه الفترة يعمل الغزاة على وضع خطة الهجوم للوصول إلى العلم والاستلاء عليه

5- الشرائط المميزة: يضع الغزاة شرائط بيضاء طولها حوالي 10 سم وتثبت على أذرعهم اليمنى

أما المدافعون فيضعون شرائط زرقاء

6- الأســرى: يــتم اسر الشخص إذا تمكن خصمه من نزع الشريط من على كتفه وفي هذه الحالة يعطي شريط الخصم، وينضم لقوة الخصم

.بمعــنى انه إذا تمكن ثلاثة من الغزاة من اسر اثنين من المدافعين يؤخذ من المدافعين الشريطان الأزرقان، ويضعان بدلا منهما شريطين أبيضين وينضمان لقوة الهجوم

(وهــنا لابد للقائد قبل بدء اللعبة من إيضاح هذه النقطة للكشافين مبينا أن روح الكشافة يجب آن تســود اللعــبة ، وفي ضوء ذلك يجب على اللاعبيين الذين يتم آسرهم أن ينضموا للفريق الآخر ، ويلعــبوا معــه بنفس القوة التي كانوا يلعبون بها قبل أسرهم، وان هذا الإجراء اتخذ لضمان مشاركة جمــيع الكشــافين في اللعبة طول الوقت، فقد يحدث آن يؤسر كشاف في أول لحظة من بدء اللعبة ، فليس من المستحسن ، والحالة هذه آن يبقى بعيدا عن اللعبة طوال مدة سيرها الذي يستغرق اكثر من ساعتين ونصف

7- ملاحظات عامة :

- تغلق جميع المداخل أن وجدت
- ينبغي المحافظة التامة على الأسرار
- ينبغي المحافظة التامة على المزروعات والمحاصيل

لعبة قطاع الطرق

عدد اللاعبين : 3 طلائع

أدوات اللعبة: شرائط ورق ملون تلف على الذراع اليمنى

- الطليعة أ يضع كل فرد شريطا احمر
- الطليعة ب يضع كل فرد شريطا اصفر
- الطليعة ج يضع كل فرد شريطا ارزق زمن اللعبة: ساعتان

نظام اللعبة : يرجع للخريطة رقم 2

1. الطليعة(ا) وخط سيرها موضح بالخريطة بهذا الرمز(.........)

مطلوب منها أن تصل إلى النقطة م ، وعليها في أثناء سيرها أن تعمل على اسر كل شخص تقابله يلبس ملابس الكشافة

2. الطلـــيعة (ب) وخط سيرها موضح بالخريطة بهذا الرمز(000000) مطلوب منها أن تصل إلى الـــنقطة س لإقامة مخيم بالقرب من هذه النقطة ، ولكنها عندما تصل إلى النقطة ع ستجد رسولا في انـــتظارها (يكـــون قد سبقها إلى هذه النقطة) ومع هذا الرسول رسالة تخبرهم بان يتقدموا نحو النقطة ص ويتعاونوا مع الطليعة (جـــ) في القبض على بعض قطاع الطرق

3. الطليعة (حـــ) وخط سيرها موضح بالخريطة بهذا الرمز(-.-.-.) مطلوب منها أن تصل إلى الـــنقطة ص لتقيم مخيما عند هذه النقطة ، وعندما تصل إليها الطليعة (ب) فعلى الطليعيتين أن يتعاونا معا للقبض على قطاع الطرق

4. طلـــيعة قطاع الطرق (ا) ستأخذ الكشافين الذين ستتمكن من آسرهم إلى السجن الخاص بهم عند النقطة (د) ،أما الطليعتان الأخريان، فيأخذون من سيقبضون عليهم من قطاع الطرق إلى السجن الخاص بهما عند النقطة (ه)

ملاحظات:

1. يكون الآسر عن طريق نزع الشريط الموجود حول الذراع
2. تنـــتهي اللعبة عند انتهاء الوقت المحدد، ويفوز الطليعتان ب وحـــ إذا تمكنتا من اسر أفراد الطليعة (أ)

وتفوز الطليعة (ا) إذا تمكنت من اسر من نصف عدد الطليعتين ب و ح

4- لعبة الطيار

عدد اللاعبين : طليعتان

(قد شرحت هذه اللعبة على أساس أن عدد أفراد كل طليعة ثمانية)

ساحة اللعبة: في حدود 500 متر تقريبا

أدوات اللعبة:

- عصى كشافة بعدد كشاف (عدد 4 عصى لكل كشاف)
- بطاقة لكل لاعب يكتب عليها رقمه

الزمن : ساعة ونصف

نظام اللعبة:

1. يــرقم اللاعبون من رقم 1الى رقم 7 ويعطى كل لاعب بطاقة عليها رقمه ، فاللاعب الأول يأخذ البطاقة التي عليها رقم1 ، واللاعب الثاني يأخذ البطاقة التي عليها رقم 2 وهكذا حتى اللاعب السابع أما اللاعب الثامن، فيمثل " الطيارة "

يضع اللاعبون بطاقاتهم في جيوبهم، ولا يحملونها في أيديهم حتى لا يراها خصومهم

2. تحدد قاعدتان لكل طليعة، بين كل قاعدة وأخرى حوالي 500متر

3. يحمـــل كل لاعب عصا معه، وهذه العصا تمثل " حياته" واللاعب الأكبر رقما يستطيع سلب حياة اللاعب الأصغر منه رقما، فإذا قابل اللاعب الأكبر خصما له رقمه اصغر، لمسه، وصاح فيه، " سلم نفسك" فما يكون من اللاعب الأصغر رقما إلا أن يسلم عصاه، ويرفع يديه إلى أعلى مستسلما (ويتم ذلك بالطبع بعد أن يتأكد كل منهما من رقم الأخر)

وفي هذه الحالة يعود اللاعب المنتصر إلى قاعدته، ومعه عصاه والعصا، التي استولى عليها ، حيث يترك العصا التي استولى عليها في قاعدة الطليعة، ويعود ليواصل اللعب

أمـــا اللاعـــب الأخر الذي فقد حياته(عصاه) فيستطيع أن يعود إلى قاعدته ليحصل على حياة أخرى (عصا أخرى) ويعود ليواصل اللعب

4. قـــاعدة الطلـــيعة لا يمكن مهاجمتها، وعلى ذلك فهي في مأمن من العدوان، وممنوع عل أي لاعب أن يقترب من قاعدة الخصم إلا في حدود 25 مترا منها

5. كـــل لاعب له عدد3 عصى في القاعدة، زيادة على العصا التي معه، فإذا فقد العصى الأربع ، فقـــد حـــياته ، وخرج من اللعبة، . اللاعب الأكبر رقما ياسر الأصغر منه ،أي أن رقم 7 يأسر الأرقام 6 5 4 3 2 فيما عدى رقم (1) ، ورقم 6 ياسر 5 4 3 2 1 ....وهكذا

ولكـــن رقم 1 يستطيع أن يأسر رقم 7 ولذلك فرقم (1) يعتبر قويا ، بالرغم من انه في حاجة إلى حمايـــة ،لأنه يستطيع أن ياسر اكبر قوة في الطليعة وهو رقم 7 ، وفي نفس الوقت يمكن أسره بمن هو اكبر منه رقما فيما عدا رق 7

7. ومـــن هـــنا يتـــبين أن اللاعبين ذوى الأرقام الصغيرة عليهم أن يكونوا في منتهى الحذر ،حتى يكونوا في مأمن من الأسر

8. عـــند مـــا تبدأ اللعبة، سيحاول لاعبو كل طليعة في أول الأمر التعرف على أرقام خصومهم بلمســـهم، وإيقافهم، وهذه المحاولة كي يأخذ أفراد كل طليعة حذرهم بعد ذلك ، عندما يرى لاعب رقمه صغير لاعبا اكبر منه رقما،فيحاول أن يبتعد عنه مسرعا ، ويختفي من طريقه

وهـــذا بالطـــبع سيؤدي إلى التضحية ببعض اللاعبين في أول الأمر ، ولكن الطليعة التي ستتمكن من اكتشاف أرقام خصومها أولا، ستكون فرصتها اكبر في الفوز

9. إذا أوقف لاعب أحد خصومه، وتبين انهما متساويان في الرقم ،فلا يفقد أحد منهما حياته

10. لا يسمح بأسر اكبر من " عصا" واحدة في كل مرة

وإذا استطاع لاعب أن يأسر أي " عصا" ويعود بها مع عصاه إلى قاعدة الطليعة، فيمكن لأحد الخصوم ممن يحمل رقما اكبر من رقمه أن يوقفه ، ويستعيد منه " العصا" التي كانت قد أسرها

11. لا يسمح مطلقا بتغير أرقام اللاعبين في أثناء سير اللعبة ، كما أن اللاعبين الذين فقدوا حياتهم لا يستطيعون إعطاء عصيهم لغيرهم .

12. اللاعب الذي يمثل " الطيارة" لا يأسر ولا يؤسر، ولكنه يقوم بدور هام في اللعبة، فيجب ان يكون على جانب كبير من النشاط والمهارة، فيحاول ان يتعرف على ارقام الخصوم بأسرع وقت ممكن

وعليه أن يكون على اتصال دائم بأفراد طليعته، ليحذر أي فرد منهم إذا أحس انه مقبل على خطر، كما انه يستطيع أن يسارع لإخطار لاعب زملائه بمكان أحد الخصوم يكون رقمه اصغر من رقم زميله هذا

13. يكون لهذه اللعبة 3 حكام، يقف أحدهم في وسط الساحة ليشرف على سير اللعبة، ويقف الثاني عند إحدى القاعدتين، ويقف الثالث عند القاعدة الثانية

ملاحظة:

ربما يجد اللاعبون بعض الصعوبة عند بدء اللعبة، ولكنهم بعد ان يندمجوا فيها، سيجدون انها شيقة ومسلية للغاية، ولذلك يحسن بالقائد أن يكررها على فترات

5-لعبة تدمير مواصلات العدو

أدوات اللعبة:- حبال (لعمل عقد) بقدر نصف عدد اللاعبين

- شرائط من ورق ابيض واصفر ودبابيس

نظام اللعبة:

يعتبر تدمير مواصلات العدو من أهم الأعمال التي يقوم بها الجيش المنتصر ، وفي هذه اللعبة يختار طريق يمتد عليه بعض أعمدة التلغراف أو التليفون، ويقسم اللاعبون الى فريقين

فريق المهاجمين:

ومهمته تدمير مواصلات العدو، ويكون ذلك بربط كل عمود من أعمدة التلغراف أو التليفون في المكان المحدد للعبة (بربطة الوتد) وذلك بالحبال التي تكون معدة معهم لهذا الغرض، ويتميز أفراد هذا الفريق بان يضع كل فرد من أفراده شريطا من الورق الأبيض مثبتا به دبوس حول ذراعه الأيمن

فريق المدافعين:

ويتميز هذا الفريق بان يضع كل فرد من أفراده شريطا من الورق الأسود مثبتا بدبوس على ذراعه الأيمن

ومهمة هذا الفريق الدفاع عن أعمدة التلغراف ، ومحاولة منع المهاجمين من الاستيلاء على هذه الأعمدة بربط حبالهم حولها

ويختار قائد لكل فريق من الفريقين لوضع خطة الهجوم والدفاع وتدور المعركة بين الفريقين ، فيحاول فريق المهاجمين ربط كل عمود بالربطة الوتدية قبل أن يتمكن المدافعون من قتلهم (وذلك بترع الشرائط البيضاء من على أذرعهم) ، ويلاحظ أن كل من يترع الشريط من ذراعه يخرج من اللعبة، كما أن كل ربطة توضع حول عمود لا يجوز فكها وفي نهاية الوقت المحدد للعبة، تحسب النقط للفريقين على الوجه التالي:

تحسب نقطتان للفريق عن كل فرد أسره من الفريق الأخر(أي تعد الشرائط التي استطاع كل فريق انتزاعها)

تحسب نقطتان عن كل عمود تم الاستيلاء عليه، والفريق الفائز هو الذي يحصل على اكثر النقط

لعبة الاستيلاء على الذخيرة

أدوات اللعبة:- شرائط من الصوف الأحمر والأصفر بقدر عدد اللاعبين

- مجموعة من الأوتاد (في حدود عشرة لكل فريق)

نظام اللعبة:

يقسم اللاعبون الى فريقين:

الفريق الأحمر : ويلف كل فرد من هذا الفريق شريطين أحمرين ، أحدهما حول ذراعه اليمني،والأخر حول ذراعه اليسرى

الفريق الأصفر: ويلف كل فرد من هذا الفريق شريطين أصفرين أحدهما حول ذراعه اليمنى ،والأخر حول ذراعه اليسرى

وتحدد ساحة اللعب بأرض فسيحة، أو غابة واسعة مليئة بالأشجار الكثيفة ،ويقوم على جانبيها مخابئ طبيعية يختبئ فيها أفراد كل فريق

ويشرف على سير اللعبة حكمان

وعند بدء اللعبة يكون لاعبو كل فريق في مخابئهم ، وعند انطلاق صفارة الحكم، يخرج اللاعبون من مخابئهم ومعهم الأوتاد التي ستمثل الذخيرة التي يحاولون إخفاءها عن أعين خصومهم

ويلاحـــظ أن يمـــيز كل فريق ذخيرته بربط كل وتد بشريط من لونه ، فالفريق الأحمر يربط أوتاده بشرائط حمراء ، والفريق الأصفر يربط أوتاده بشرائط صفراء

ثم يحاول كل فريق أن يغرس الأوتاد العشرة في أماكن متفرقة بعيدة عن أعين خصومه ، ولكن داخل الأرض المحددة للعبة

ثم تطلـــق صفارة ثانية بعد ربع ساعة تقريبا من الصفارة الأولى ، إيذانا بانتهاء إخفاء الذخائر، وبدء المعـــركة الفعلية، التي يحاول فيها كل فريق الاستيلاء على ذخائر خصمه وفي أثناء المعركة بعمل كل فريق على قتل اكبر عدد من خصومه بالطريقة آلاتية:

إذا نزع أحد الشريطين فمعنى هذا أن الجندي (اللاعب) قد أصيب بجراح، ولا يستطيع متابعة المعركة إلا إذا وضع يده اليمنى في جيبه حتى نهاية المعركة

إذا تم نزع الشريطين من أحد الجنود (أحد اللاعبين) فمعنى هذا انه قتل ، فيخرج من اللعبة

وتوقـــف اللعـــبة بعد مدة محددة ، أو بعد خروج لاعبي أحد الفريقين من اللعبة ، وتحسب الدرجات لكل فريق على الأساس التالي:

كل ذخيرة تكتشف يحسب لها 5 درجات، وكل شريط ينتزع يحسب له درجتان، والفريق الفائز هو الذي يحصل على درجات اكثر

7-لعبة الحارس اليقظ

أدوات اللعـــبة: عـــدد20 مـــنديلا احمر من مناديل الكشافة - عدد 20 منديلا اصفر من مناديل الكشافة

نظام اللعبة:

تخـــتار ارض كـــثيرة المرتفعات والمنخفضات، وبها أشجار كثيرة ،ويقسم اللاعبون إلى فريقين: فريق الحمـــر وفـــريق الصفر ، وتنثر المناديل الحمر والصفر داخل حدود مساحة اللعبة بدون نظام، وبحيث يمكـــن أن يـــراها الحارســـان المكلفان بحراستها، حارس الفريق الأحمر، الذي عليه أن يحرس المناديل الحمراء ، وحارس الفريق الأصفر، الذي عليه ان يحرس المناديل الصفراء

عـــند بدء اللعبة يقف الحارسان وسط الملعب في مكان يمكنهما من رؤية جميع المناديل، وعند إشارة الـــبدء يتقدم لاعبو الفريقين، ويحاول أفراد الفريق الأحمر أن يستولوا على المناديل الصفراء التي للفريق الأصفر، كما يحاول الفريق الأصفر أن يستولي على المناديل الحمراء التي للفريق الأحمر

فإذا رأى حارس الفريق الأحمر أحد أفراد الفريق الأصفر وهو يحاول اخذ المناديل الحمراء ناداه باسمه، وعـــلى اللاعب المسمى أن ينسحب في الحال، أما إذا استطاع اللاعب أن يضع يده على المنديل قبل أن يـــراه الحـــارس ، فمن حقه اخذ المنديل والعودة به ولا يسمح لأي لاعب بأخذ أكثر من منديل واحد

والفريق الذي يستولي على اكبر عدد من المناديل ، يكون هو الفائز

8-لعبة سفينة العدو

أدوات اللعـــبة : علمان : لكل فريق من اللاعبين علم بلون خاص- قصاصات من الورق ، ودبابيس من لونين مختلفين

نظام اللعبة:

يقسم اللاعبون إلى فريقين ، يمثل كل منهما بحارة إحدى السفن ، وتحدد على الأرض اللعبة دائرتان ، تـــبعد كل منهما عن الأخرى مسافة كبيرة ، وتمثل كل دائرة من هاتين الدائرتين سفينة كل فريق من الفريقين

ويغـــرس في وســـط كل دائرة على الفريق ، ثم يضع كل فرد من أفراد الفريقين الذين يمثلون البحارة قصاصة من الورق ، ويثبتها بدبوس على ذراعه اليسرى ، ويميز كل فريق بلون خاص من القصاصات تهـــدف اللعـــبة إلى محاولة كل فريق الاستيلاء على سفينة خصمه وذلك بالحصول على علم السفينة (وهو العلم المغروس في الدائرة

وتـــدور المعركة بين الفريقين، فيحاول كل فرد من فريق الوصول إلى دائرة الفريق الآخر ، دون أن يفقد حياته(وتفقد الحياة بترع قصاصة الورق المثبتة على الذراع)

وكل من يفقد حياته يخرج من اللعبة

والفريق الفائز هو الذي يستولي على علم خصمه قبل الآخر

9- لعبة طاردو اللص

نظام اللعبة:

في خـــلال المخـــيم ، و أثناء قيام الكشافين بنشاطهم ، وانشغال كل فرد بما كلف به من عمل، يمر القائد عليهم واحد واحدا، ويسر في أذنهم قائلا:

" هناك لص في المخيم ، فأحذروه"

وخـــلال ذلك يكون قد اتفق مع أحد الكشافين ليقوم بدور اللص ،فيغير ملابسه، ويغافل زملاءه ، ويستولى على أي شيء من أدوات المخيم، ويفر به هاربا إلى مكان يكون قد اتفق مع القائد عليه

إذا أحـــس أحد الكشافين بما حدث ، فعليه أن ينذر زملاءه ليهبوا إلى مطاردة اللص ، وإعادة الشيء المسروق

وينظم رئيس فريق الكشافين خطة المطاردة، بحيث تشمل جميع المناطق المحيطة بالمخيم

وقـــد يعثر الكشافون في أثناء بحثهم على الكشاف الذي قام بدور اللص ، ولكن العبرة هي في العثور على الشيء المسروق وإعادته

10- لعبة القنابل اليدوية

أدوات اللعبة:- كور بيضاء ، وكور حمراء ، بقدر عدد اللاعبين (ويلاحظ أن تكون الكور خفيفة)

نظام اللعبة:

ينقسم اللاعبون إلى فريقين متساويين في العدد:

الفريق الأبيض: ويكون مع كل فرد من أفراد هذا الفريق كرة بيضاء

الفريق الأحمر: ويكون مع كل فرد من أفراد هذا الفريق كرة حمراء

يقوم أحد الفريقين بحماية قلعة أو أي أنواع الاستحكامات وسلاحهم قنابل يدوية (كور البيضاء)

ويقوم أفراد الفريق الأخر بالهجوم مزودين بقنابل يدوية من نوع قنابل المدافعين (الكور الحمراء)

يترامى الفريقان بالقنابل، وكل من يصاب بقنبلة من الفريقين يخر على الأرض متماوتا

تســـتمر اللعبة فترة محددة ، يحسب بعدها عدد القتلى من الفريقين والفريق الفائز هو الذي يكون قد قتل عددا اكبر من أفراد خصمه

وتعاد اللعبة ليكون الفريق المدافع هو المهاجم وبالعكس

لعبة أبو الحصين

أدوات اللعبة: كور خفيفة من جلد أو كور تصنع من الورق – شرائط صفراء

نظام اللعبة:

1. يختار القائد عددا من الكشافين ليمثل كل منهم دور" أبو الحصين" (الثعلب) ، ويميزهم بشرائط صفراء
2. يخرج هؤلاء ليقوموا بدور الثعالب المطاردة
3. بعد ربع ساعة من خروج الثعالب ، يخرج باقي اللاعبين، ليقوموا بدور الصيادين، مزودين بقذائف ككرات خفيفة من جلد أو كرات من الورق ، أو أي شيء يصيب ولا يؤذي ، ويبحثون عن الثعالب ،وكل من يعثر من الصيادين على" ابي الحصين" ..يرميه بقذيفة فإذا أصابه خرج الثعلب من اللعبة
4. تستمر اللعبة حتى تصاب جميع الثعالب

12- لعبة صيد الأسود

أدوات اللعبة: كورتنس – ورق ودبابيس

نظام اللعبة:

يقسم اللاعبون إلى فريقين:

فريق الأسود، وفريق الصيادين، وتسير اللعبة على الوجه التالي:

1. عند إعطاء إشارة البدء ، يسرع الأسود في الغابة(أي الأرض الفسيحة التي ستقام عليها اللعبة)
2. بعد ربع ساعة يخرج الصيادون في أثرهم ، ومع كل واحد من هؤلاء الصيادين كرتان من كرات التنس، وعلى ظهره ورقة كبيرة مثبتة بدبوس مكتوب عليها اسمه
3. عندما يرى صياد أسدا يرميه بكرة، فإذا أصابه خرج الأسد من اللعبة، وان لم يصبه ، يرميه بالكرة الأخرى، فإذا أصابه يخرج من اللعبة (أي الأسد) أما إذا تمكن الأسد من قراءة اسم الصياد ، ناداه به وعندئذ يعد أن الأسد قد افترس الصياد ، ويخرج الصياد من اللعبة
4. تستمر اللعبة مدة يحددها القائد ، وبعد انقضائها يصفر صفرة واحدة فتتوقف ، ويقوم القائد بإحصاء الصيادين والأسود الباقين على قيد الحياة

ويفوز الفريق الذي يبقى عدد من أفراده على قيد الحياة اكثر من الفريق الأخر

13-لعبة صيد الأرانب

أدوات اللعبة: - عدد20 شريطا ابيض - عدد 20 شريطا اسود

نظام اللعبة:

تحدد ساحة اللعبة في ارض مستطيلة الشكل ، لا يقل طولها عن 100 متر ، وعرضها عن 40 مترا ، ويقسم اللاعبون إلى فريقين:

فـــريق "البيض" وفريق " السود" ويضع فريق " البيض" سلة بها الشرائط البيض داخل دائرة في إحدى طرفي الأرض، ويضع فريق " السود" سلة بها الشرائط السود داخل دائرة في الطرف الأخر من الأرض ، ويقف خمسة من الحرس من كل فريق على محيط الدائرة لحراسة السلة، وممنوع على هؤلاء الحراس أن يـــتركوا أماكنهم على محيط الدائرة ، .بمعنى انه إذا غافلهم أحد الأعداء ودخل الدائرة فلا يستطيع أن يمسوه بسوء ، ولكن إذا تمكنوا من لمسه – وهم وقوف على محيط الدائرة – سواء عند دخوله أو خروجه فلهم الحق عندئذ في أخذه أسيرا

وعـــلى اللاعـــبين من الفريقين غير الحراس أن ينطلقوا نحو دائرة الخصوم محاولين الوصول إلى السلة لاقتـــناص الأرانب التي تمثلها الشرائط ، فإذا افلح أحدهم في اقتناص شريط(ولا يسمح لأي لاعب باقتناص اكثر من شريط واحد) عاد به نحو دائرة فريقه وربطه حول عصا يغرسها بجوار السلة

وكل لاعب يمكن أسره كما قلنا إذا لمسه أحد الخصوم

توقف اللعبة عندما يتم اقتناص أرانب أحد الفريقين ، أو بعد انتهاء الوقت المحدد، حيث تعد الشرائط المقتنصة من كل فريق، والفريق الفائز هو الذي يكون قد اقتنص عدد اكبر

14- لعبة قتال الديوك

أدوات اللعبة : شرائط من الصوف الأحمر والأسود، طول كل منهما 20 سم تقريبا لكل لاعب

نظام اللعبة:

ينقسم اللاعبون الى فريقين متساويين في العدد:

الفريق الأحمر: ويربط كل فرد من أفراد هذا الفريق شريطا من الصوف الأحمر حول ذراعه اليمنى

والفـــريق الأســـود: ويربط كل فرد من أفراد هذا الفريق – شريطا من الصوف الأسود حول ذراعه اليمنى

وعـــند بدء اللعبة ينتشر اللاعبون من الفريقين في المنطقة المحددة للعبة ، ويحاول كل فرد من فريق أن يقتل أحد أفراد الفريق الآخر، وذلك بانتزاع الشريط الموجود حول ذراعه

ويحظر علىفردين من فريق واحد الانقضاض على فرد واحد من الفريق الثاني

بعـــد مضـــى الوقت المحدد، يحسب عدد القتلى من كل فريق ، والفريق الفائز هوالذي يكون قد قتل عددا اكبر من خصمه

15- لعبة القرود

أدوات اللعبة: كورتنس خفيفة بقدر عدد نصف اللاعبين

نظام اللعبة:

يخـــتار لهذه اللعبة ارض فسيحة مليئة بالأشجار المرتفعة الكثيفة ، ويقسم اللاعبون إلى فريقين: فريق الصيادين ، وفريق القرود

يكـــون مع كل صياد بندقيته التي سيحاول ان يصطاد بها القرود ،وهذه البندقية تتمثل في كرة تنس خفيفة

عـــند بـــدء اللعـــبة، ينتشر فريق القرود خارج المخيم، ويعمل كل قرد على اختيار إحدى الأشجار ويتسلقها، ويحاول ان يتخذ لنفسه مخبأ بين أغصانها

بعد خروج فريق القرود بحوالي عشرين دقيقة ، يتبعهم فريق الصيادين، ويحاول كل صياد أن يصطاد أحد القرود ، وذلك بإصابته بالكرة ، وكل صياد له ثلاث محاولات، فان فشل في إصابة القرد بالكرة في هـــذه المرات الثلاث، فانه يعود إلى المخيم، وكذلك إذا قذف الكرة واستطاع القرد أن يلتقطها بـــإحدى يديـــه، فيعتبر الصياد هو الذي اسر ويعود إلى المخيم، وعلى ذلك فلكي يعتبر الصياد فائزا

ويصـــطاد القـــرد ، فلابد أن يتمكن من إصابته بالكرة، في أي جزء من جسمه ، دون أن يمكنه من التقاطها بيديه

بعـــد مـــدة معينة، يحصى عدد من تم اصطيادهم من القرود، وتعاد اللعبة بان يأخذ فريق القرود دون الصيادين وبالعكس

ويحصى عدد من تم اصطيادهم في هذه الحالة، والفريق الفائز هو من تمكن من اصطياد عدد اكبر

16- لعبة ملك النمور

أدوات اللعبة: شرائط ملونة للفها حول اذرع اللاعبين

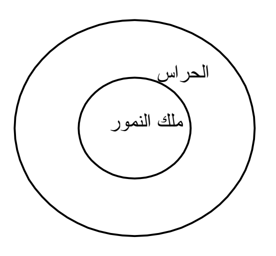
نظام اللعبة:

يختار أحد الكشافين ليقوم بدور "ملك النمور" ويرمز الى الخطوط التي تملأ جسمه بعد شرائط ملونة تلف على ذراعيه

ويختار بعض الكشافين ليمثلوا " النمور" التي ستتولى حراسة ملكهم ويلف كل كشاف ذراعه اليمنى بشريط احمر

تـــبدأ اللعـــبة بـــان يقف " ملك النمور" في وسط دائرة ، ويقف على محيطها " النمور" التي ستتولى حراسته بطريقة لا تمكن أعداء " ملك النمور" من الوصول إليه

وتمـــيز أعداء ملك النمور (وهم باقي الكشافين بعدان تم اختيار واحد منهم ليكون ملكا واختيار اقل من النصف ليكونوا نمورا يتلون الحراسة...) بان تلف حول أذرعهم أشرطة التي حول أذرعهم ، علما بأنـــه لا يســـمح للنمور " الحراس" بان تتعدى محيط الدائرة الثانية التي تبعد عن الدائرة الأولى بحوالي 25 مترا



وعند بدء اللعبة يحاول أعداء ملك النمور أن يغافلوا الحراس ويقتحموا الدائرتين حتى يصلوا إلى الملك ويصيبوه بجراهم (أي ينتزعوا شريطا من الشرائط الملفوفة حول ذراعيه)

وكـــل لاعـــب يترع الشريط الذي حول ذراعه سواء أكان من الحراس أم من الأعداء ملك النمور، يخرج من اللعبة

وتســـتمر اللعبة ، حتى يستطيع الأعداء الفتك بملك النمور ، أي نزع جميع الشرائط من حول ذراعيه أو هلاك جميع الأعداء (أي بخروجهم من اللعبة بعد نزع الأشرطة من حول أذرعهم)

الباب السادس: ألعاب اختراق الحواجز

17-لعبة معركة على الكنز

نظام اللعبة:

جماعـــة من اللصوص استولوا على بعض المسروقات، وفيما هم يخترقون إحدى المزارع أحسوا بخطر مفاجـــئ ،فـــلم يروا بدا من أن يخفوا هذه المسروقات في منطقة أمينة، هي الموضحة في الرسم بالرمز (ك)...

وتفـــرقوا طمعا في الحصول على صيد آخر، وتواعدوا على اللقاء بعد ساعات في المنطقة الموضحة في الرسم بالرمز(ز)

وعـــاد اللصـــوص في الموعد المحدد ، وإذا بهم يجدون أن المنطقة محاصرة بالشرطة، فقد تصادف مرور أحد رجال الشرطة بالقرب من اللصوص، وهم مجتمعون، فعرف حقيقة أمرهم، كما عرف شيئا عن المســـروقات ،والمـــنطقة التي هي فيها، وان كان لم يعرف بالضبط موقع المخبأ(ك) ولكنه عرف من ضـــمن مـــا عرف أن اللصوص يعتزمون نقل المسروقات من المخبأ الأول إلى قرب شجرة البلوط في المنطقة الموضحة بالرسم (حـــ)

اللاعبون:

يمثل(اللصوص) فرقة مكونة من ثلاث طلائع ،يضعون على رءوسهم مناديل حمراء

ويمثل "الشرطة" فرقة أخرى مكونة من ثلاث أو أربع طلائع

حدود اللعبة:

الممران الضيقان ا ب ، ب حـــ شمالا، ا هـــ شرقا، والطريق حـــ د غربا والممر هـــ د من الجنوب بالنســـبة للشـــرطة فقط ، فهم يعلمون أن اللصوص وضعوا لهم " كمينا" في المنطقة الموجودة جنوبي (هـــ د) وهي منطقة خطرة محرمة عليهم أن يقربوها

الأسرى:

يســـتطيع رجـــال الشرطة فقط أن يأسروا اللصوص ، ويتم الآسر بمجرد ألمس ، فما إن يقابل أحد رجال الشرطة واحدا من اللصوص ويلمسه، حتى يقع " اللص" أسيرا في أيدي رجال الشرطة ويسير معه إلى حيث يضعه في السجن الخاص بالشرطة

بدء المعركة:

يبدأ رجال الشرطة تحركهم من "ا" عند الساعة الثانية بعد الظهر ويبدأ اللصوص تحركهم عند الساعة الثانية وخمس دقائق من (ز)

الخطة:

1. تهدف خطة الشرطة إلى منع اللصوص من اختراق الممر هـــ د والوصول إلى المخبأ" ك"
2. كمـــا تهـــدف الخطة فيما إذا نجح اللصوص من الوصول إلى المخبأ " ك" ان يمنعوهم من نقل المسروقات إلى حيث توجد شجرة البلوط في " حـــ"

ملاحظات:

1. غير مصرح للشرطة بالاقتراب من شجرة البلوط إلا في حدود 200 متر منها
2. تحتوى المسروقات على 12 كيسا صغيرا، ويستطيع اللص أن يحمل كيسا واحدا فقط
3. تنـــتهي المعـــركة الساعة السادسة والنصف، أي بعد أربع ساعات ونصف من بدايتها ، حيث يكون معلوما لجميع المشتركين في اللعبة أن يتجمعوا في هذه الساعة عند شجرة البلوط

تسجيل النتيجة:

1. يفوز الشرطة إذا استطاعوا منع اللصوص من نقل مسروقاتهم الى شجرة البلوط
2. يفـــوز اللصـــوص إذا استطاعوا نقل 6 أكياس من بين 12 كيسا قبل الساعة السادسة والنصف

18- لعبة حراس الجمارك

عدد اللاعبين: أربع طلائع أو اكثر، يقسم فيها اللاعبون إلى فريقين متساويين

ساحة اللعبة: ساحة اللعبة كما هي موضحة بالخريطة (رقم 4) تشمل على :

1. مبنى الجمارك،ويقع عند النقطة الموضحة بالخريطة بالرمز(ا)
2. انزل المهربون بضائعهم عند النقطة الموضحة بالخريطة بالرمز(ب)
3. ويعتزم هؤلاء المهربون إخفاء بضائعهم عند النقطة الموضحة بالخريطة بالرمز(حـــ)

أدوات اللعبة:

- شرائط صفراء وحمراء بقدر عدد اللاعبين
- أكياس صغيرة حمراء(تمثل البضاعة المهربة من السفينة)
- أكياس صغيرة صفراء (تمثل البضاعة الموجودة بمخازن الجمارك)

المدة اللازمة للعبة:من ساعتين إلى ثلاث ساعات

مجرى الحوادث:

نمى إلى علم رجال حرس الجمارك أن عصابة من المهربين استطاعت أن تقترب بسفنها ,من الشاطئ ،وتفرغ ما كانت تحمله هذه السفينة من البضائع المهربة

كما نمى إلى علمهم أن هذه العصابة تعتزم نقل هذه البضائع من المكان الذي افرغوا فيه البضائع عند (ب) إلى مخبئهم الأمين عند (حــ) حيث يطمئنون إلى وجود حراسة مشددة على هذه البضائع

ولكـــن قائد حرس الجمارك لا يعرف بالضبط أين انزلوا البضاعة، ولا أين يوجد هذا المخبأ ، ولذلك أرسل بعض رجاله للاختفاء في بعض المناطق التي يظن أن أفراد العصابة سيمرون منها

فأرســـل مجموعة يكون مهمتها الترصد للعصابة في المنطقة (س) ومجموعة أخرى للترصد للعصابة في المنطقة (ص) ومجموعة ثالثة للاستكشاف

أما زعيم العصابة، فقد عهد إلى بعض أفراد العصابة بحراسة البضاعة، وباقي الأفراد كلفهم باكتشاف الطريق لتحذير العصابة من رجال الحراس

وفي نفـــس الوقـــت الـــذي وضع فيه زعيم العصابة خطته لنقل البضاعة المهربة من النقطة (ب) إلى النقطة(حــ) رسم خطته أيضا على أن يرسل جزءا من أفراد العصابة للسطو على " مخازن الجمارك" والاستيلاء على بعض ما فيها

وهذه المخازن تقع بالقرب من مبنى الجمارك عند النقطة (ا) وبالطبع لم يترك قائد حرس الجمارك هذه المخازن بدون حراسة ، فقد وضع عليها بعض رجاله

نظام اللعبة:

1. يضـــع كل فرد من أفراد العصابة شريطا احمر على ذراعه اليمنى عند الكتف ،ويضع كل رجل من رجال الحرس شريطا اصفر

2. يقتل أي فرد من الفريقين إذا نزع الخصم الشريط من على ذراعه ، ويمكن أن يعود القتيل إلى الحياة إذا ذهب عند المنطقة (هـــ) حيث يجد أيحد الكشافين الذين لديه مجموعة من الشرائط مـــن اللونـــين، يعطـــي منها لكل من نزع شريطه بعد تسجيل اسمه،فيضع الشريط على ذراعه ويواصل اللعب

3. إذا قتل أحد أفراد العصابة، وكان معه أحد أكياس البضائع المهربة، استولى رجال الحرس على الكيس ونقلوه إلى مخازن الجمرك عند (ا)

ويســـتطيع أفـــراد العصـــابة استرداده إذا تمكنوا من حصار" مخازن الجمرك" وقتلوا الحراس المكلفين بحراستها ،

أو إذا تسللوا إلى الداخل دون أن يتمكن أحد من قتلهم

وفي هذه الحالة يواصلون خطتهم لنقل ما يستولون عليه إلى مخبئهم عند (حـــ)

4. إذا تمكن رجال الحرس من اكتشاف مخبأ أفراد العصابة عند (حـــ) مع اتخاذ الحيطة التامة عند سيرهم حتى لا يقابلهم الأعداء في الطريق

5. أي فـــرد مـــن الفريقين يقتل لا يسمح له بحمل" كيس " من البضاعة كما لا يسمح له بطبيعة الحال بقتل أي خصم له

و أول ما يفعله أن يسرع إلى النقطة (هـــ) لاستعادة حياته

6. مخازن الجمرك تقع في مركز دائرة يبلغ نصف قطرها 25 مترا ، ورجال الحرس المكلفون بالحراســـة يقفـــون على محيط هذه الدائرة ، وإذا استطاع أحد أفراد العصابة التسلل داخل محيط هذه الدائرة دون أن يقتل ، فان يصبح في مأمن من القتل

ولكـــن يســـتطيع رجـــال الحرس انتظار خروجه وهو محمل بالبضائع ليقتلوه (بعد أن يجتاز حدود هذه الدائرة)

ويعيدوا البضائع إلى المخزن

7. تجـــرى المعركة داخل الحدود الموضحة بالخريطة، ويحدها شرقا طريق الكورنيش ،وغربا طريق الحرية

8. يفـــوز رجـــال العصابة إذا كانوا عند نهاية المدة المقررة قد تمكنوا من نقل ستة أكياس إلى مخابـــئهم (حـــ) ويفوز رجال الحرس ، اذا كانوا لم يمكنوا أفراد العصابة من نقل هذه الأكياس الستة

9. في حالة تعادل الكفتين، يحسب عدد من تم قتلهم من كل فريق والفريق الذي يكون عدد قتلاه اقل يكون هو الفائز

19- لعبة احتلال الموقع

عدد اللاعبين: فريقان يمثل أحدهما قبيلة " الحبواز" والأخر قبيلة " التوسكا"

ساحة اللعبة: ارض مغطاة بالأشجار الكثيفة ،ولها حدود طبيعية واضحة المعالم

الخريطة: انظر الخريطة رقم (4)

أدوات اللعبة:

- هيكات (خيام) صغيرة بمعداتها
- عصى كشافة
- أوتاد
- سارية علم صغير يمكن حملها بسهولة
- علم لكل فريق
- شرائط من الورق الملون، نصفها من لون ابيض
- لقبيلة "الجبواز"

المدة المقررة للعبة: ساعتان

مجرى الحوادث:

اعتادت قبائل (البدو) الرحل أن ترتحل من مكن إلى أخر، حيث تجد المرعى الخصيب، والموارد الطبيعة، التي تيسر لها سبل العيش، ومن هذه القبائل قبيلة "الجبواز" التي اهتدت بعد طول البحث إلى المنطقة الخصبة الموضحة بالخريطة رقم (1) بالرمز(س) ، و لم يكد يستقر بها المقام في هذه المنطقة حتى علمت أن غريمتها قبيلة " التوسكا" التي بينهما خصومة قديمة، تعتزم الاستيلاء على هذه المنطقة والإقامة فيها

ولذلك فسيكون شغل رجال قبيلة " الجبواز" الشاغل أن يمنعوا قبيلة " التوسكا" من وضع علمهم في المنطقة(س) وتثبت أقدامهم بها

إن أفراد قبيلة " الحبواز" سيضعون شريطا من الورق الأبيض على كتفهم الأيمن، وأفراد قبيلة " التوسكا" سيضعون شريطا من الورق الأزرق على كتفهم الأيمن

إذا اســـتطاع أحد الخصوم أن يترع هذا الشريط من خصمه ، فيعتبر الذي نزع شريطه جريحا ، ولا يســـمح له بمواصـــلة القـــتال ، إلا إذا ذهب إلى مركز الإسعاف عند النقطة (هـــ) حيث يجد أحد الكشـــافين ، الـــذي يستطيع أن يضمد جراحه ، ويعطيه شريطا أخر(من نفس اللون الخاص بقبيلة الجريح) ويعد وضع هذا الشريط يستطيع أن يعود بعد شفائه ليواصل القتال مع أفراد قبيلته

ســـيبدأ الاســـتعداد لـــلمعركة عندما يتحرك أفراد قبيلة " الجمبواز" ومعهم معداقم من خيام صغيرة (هيكات) وعلم الفرقة واعلام الطلائع ....الخ

ويترلـــون في المنطقة (س) ويبدءون في نصب خيامهم، وترتيب معداقم، ولكن عليهم أن يسرعوا في ذلك لأنهم ما إن استقروا في المكان الذي اختاروه لاقامتهم ، حتى علموا بهذا الخبر الذي وقع عليهم كالصاعقة ، وهو إن خصومهم من أفراد قبيلة " التوسكا" سيحضرون في أعقابهم ليستولوا على هذه المنطقة

لـــيس أمـــامهم غير ربع ساعة فقط يقيمون فيها مخيمهم ويرتبون أدواقم ويرفعون علمهم ويأخذون موقف الاستعداد لملاقاة خصومهم

أما قبيلة "التوسكا" فيبدأ تحركها بعد (ربع ساعة) بالضبط من تحرك قبيلة " الجبواز"

إن قبيلة "التوسكا" تتقدم ومعها سارية العلم ، ومهمتها أن تتمكن من إقامة هذه السارية لترفع عليها عـــلمها ، وذلك في أي جزء من المنطقة (س) مستخدمة الحبال والأوتاد ، وتحيط هذه السارية ببعض عصى الكشافة

(يعمـــل الترتيـــب على أن تتم عملية إقامة السارية بمنتهى السرعة، حيث تغرس السارية في الأرض ، ويكون مربوط بها ثلاث حبال ، ويقوم ثلاثة أفراد بدق ثلاثة أوتاد في الحال، وتثبيت هذه الحبال فيها ، كما يكون هناك خمسة أفراد آخرون مع كل منهم ، عصا كشافة يثبتها في الأرض حول السارية ، ويرفع علم القبيلة)

إذا استطاعت قبيلة "التوسكا" أن تقيم السارية بهذه الطريقة ، فلا يستطيع الخصوم أن يمسوا العلم أو أي شـــيء مـــن المعـــدات الخاصة به مما تمتلكه قبيلة " التوسكا" لان تقاليد القبيلتين تمنع أي فرد من إحدى القبيلتين من السطو أو الاستيلاء على أي شيء يخص القبيلة الأخرى

وعـــلى ذلـــك فيمكن لأفراد قبيلة " الحبواز" أن يقتلوا أفراد قبيلة "التوسكا" في أثناء قيامهم بتثبيت العـــلم، فإذا تمكنوا من ذلك ،يذهب القتلى ومعهم معدات رفع العلم إلى منطقة الإسعاف في (هـــ) حيث يستعيدون حياقم، ويحاولون العودة لإقامة علمهم في أي مكان آخر

أما في حالة ما إذا تمكن أفراد قبيلة " التوسكا" من إقامة العلم، فتكون مهمتهم حراسة العلم، ومحاولة قتل جميع من يقترب منهم من أفراد قبيلة " الحبواز" وهكذا تسير المعركة، فان تمكن أفراد " الحبواز"

من قتل جميع حراس العلم من قبيلة "التوسكا" حمل هؤلاء معدات علمهم ليستعيدوا حياتهم ويعودوا لمواصلة المعركة

ملاحظات

محظـــور على أي فرد من قبيلة" الحبواز" آن يتخطى حدود المنطقة (س) إلا إذا قتل، وذهب لاستعادة حياته من (هـــ) وعلى ذلك فلا يسمح له بقتل أحد من خصومه إلا إذا دخل المنطقة (س) فقط

نتيجة المعركة :

تفوز قبيلة "الحبواز" إذا استطاعت أن تمنع قبيلة " التوسكا" من إقامة علمها داخل المنطقة (س) خلال المدة المحددة وتفوز قبيلة "التوسكا" إذا استطاعت ذلك

20-لعبة السندباد البحري

(هذه اللعبة تجمع بين العاب الغزو، والعاب اختراق الحواجز، والبحث عن الكتر)

عدد اللاعبين: أربع طلائع

ساحة اللعبة: انظر الخريطة رقم 4

أدوات اللعبة:

- كـــتر(ويمكن أن يمثل بصندوق صغير من الخشب عليه شارة الكشافة، وداخله علم الفرقة) ويخفى القائد هذا الكتر في مكان محدد قبل بدء اللعبة
- مناديل كشافة (تستخدم مناديل الفرقة)
- ورق مقوى... يعمل منه سيوف

الزمن المحدد للعبة: من ساعتين إلى ساعتين ونصف

مجرى الحوادث:

روى "الســـندباد الـــبحري" انه في إحدى رحلاته الشاقة، بينما كان يجوس مع بعض رجاله خلال إحـــدى الجزر، وجد نفسه على حافة واد فسيح، به حدائق وبساتين، وفواكه وثمار، وينابيع جارية، ومياه متدفقة، وعلى بعد غير قليل من هذا الوادي غابات واسعة بها أشجار كثيفة

وتعرف السندباد إلى سكان هذه الجزيرة ، ففرحوا به و أكرموه ،ورغبوه في الإقامة بينهم، وطابت له الحياة في تلك البلاد، وعاش فيها محبوبا مكرما

وسمـــع السندباد سكان الجزيرة يتحدثون عن الغابات الواسعة المحيطة بالجزيرة وما تتناوله الأخبار عن "ارض الكنوز" الموجود في المنطقة الجنوبية الشرقية من هذه الغابات، والتي يؤكد الناس وجود كنز من الذهب فيها، ولكن أهل هذه الجزيرة يخشون هذه المنطقة لما يوجد بها من وحوش ضارية مفترسة ويقولون انه ما من شخص ذهب إليها وعاد منها

وشـــاقت هـــذه الأخبار " السندباد" الذي يحب المغامرات، وصمم على الذهاب إلى "ارض الكنوز" للبحث عن الكنز

ولم تمض أيام إلا وقد استعد السندباد للرحيل، واخذ رجاله الأشداء ومعه جميع المعدات التي قد يحتاج إليها في هذه الرحلة

وكان بعض " الأشرار" في الجزيرة قد تسامعوا بما اقدم عليه "السندباد" فطمعوا في الحصول على هذا الكنز،وشدوا رحالهم ، فخرجوا وراءه متخفين

ولكن " السندباد" كان حريصا وماكرا ، فأحس بما يدبره هؤلاء الأشرار، وحاول أن يضللهم حتى لا يقتفوا أثره

وبعـــد رحلـــة شاقة استطاع "السندباد" أن يصل إلى ارض الكنوز فيقيم فيها خيامه، ويبدأ عمليات الحفر والتنقيب

وفي هذه الأثناء كان " الأشرار" يحاولون اقتفاء اثر السندباد ورجاله علهم يستطيعون أن يستولوا على الكنز

واستمر رجال السندباد يعملون بجد ونشاط، وبينما كان أحد الرجال يهوى بفأسه في الأرض إذا بها تـــرتطم بشـــيء صلب، إنها كتلة كبيرة من المعدن الأصفر ما هذا؟ إنها من الذهب الخالص إنها الكنز المنشود

لقـــد غمرت الفرحة رجال السندباد، فاخذوا يغنون ويرقصون ، وسمع الأشرار الغناء ، فأرسلوا من يستكشف الخبر، وعرف الأشرار ما كان من أمر عثور" السندباد " على الكنز

كما عرف "السندباد" بوجود الأشرار غير بعيد عنه

وبيـــنما كان رجال السندباد في نشوة الفرح، كان أحد الأشرار يتسقط أخبارهم، ويتسمع لحديثهم، فعرف انهم يعتزمون نقل هذا الكنز إلى المدينة خوفا من هجوم الأشرار عليهم، واغتصاب الكنز منهم وبعد ساعات قليلة ، كان الأشرار يبدءون في تنظيم عملية الهجوم على رجال السندباد

فماذا كانت النتيجة؟

نظام اللعبة:

تمثل الجزيرة بالخريطة رقم 4

تقوم طليعتان بتمثيل " رجال السندباد" فيربطون رءوسهم بمناديل الكشافة

كما تقوم الطليعتان الأخريان بتمثيل "الأشرار" وهؤلاء يمسكون بأيديهم سيوفا (تصنع من الورق المقوى)

يبدأ " رجال السندباد" رحلتهم من الموقع (أ) حيث يكون الاشرار في المنطقة (س) يراقبون تحركات " السندباد"

ولكن " الأشرار" لا يبدءون تحركهم من المنطقة " س" إلا بعد تحرك "السندباد ورجاله" بنصف ساعة

إن ارض الكنوز تمثلها المنطقة (ص) والكتر سيخبأ عند النقطة (د) ، (وهذا الكتر سيضعه قائد الفرقة ومساعدوه قبل اللعبة) وسيعطي القائد رسالة توجه الطليعتين اللتين تمثلان " رجال السندباد" الى موضع الكتر

أما الأشرار فلا يعرفون مكان الكتر، هم يعرفون فقط انه في ارض الكنوز، وهم لن يخرجوا وراء"رجال السندباد" مباشرة بحيث يستيطعون رؤيتهم، ولكنهم سيخرجون بعد تحرك رجال السندباد بحوالي نصف ساعة كما قلنا، ولذلك فليس أمامهم إلا أن يقتفوا آثارهم

عندما يعثر (رجال السندباد) على الكتر، سيقيمون حفلة سمر ابتهاجا بعثورهم على الكتر فيرقصون ويغنون ، ويهللون فرحا وطربا، ويستمرون في لهوهم حوالي نصف ساعة

لقد بدأ " السندباد" يحذر رجاله من أن الأشرار قد عرفوا مكانهم ، ويخشى أن يهاجموهم، وهو لذلك قد اجتمع بهم ليضع معهم خطة تضمن نقل الكتر إلى مقرهم الأمين في (ا)

انه يفكر في إحضار صندوقين آخرين يشبهان الصندوق الحقيقي الذي به الكتر ، ولكن ليس عليهما شارة الكشافة، ولا بداخلهما العلم(يعد هذان الصندوقان من قبل ، ولا يعرف بهما طليعتا الأشرار) ،ويفكر في أن يرسل كل صندوق منهما مع بعض رجاله في طريق ، لتضليل الأشرار حتى يصرفهم عن الكتر الحقيقي الذي يكون قد اعد لنقله عن طريق ثالث بعد إرسال الصندوقين الأولين

إن الأشرار سيبذلون كل جهودهم للاستيلاء على الكتر بأية وسيلة ، ولا يمكنون رجال السندباد من العودة بهذا الكتر إلى (ا)

يمكن قتل أي رجل من رجال السندباد بترع المنديل من على رأسه والاستيلاء عليه

كما يمكن قتل أي رجل من الأشرار بسحب السيف من يده وتحطيمه

وأي فرد يقتل من الفريقين يخرج من اللعبة

تذكر أن " رجال السندباد" كانوا رجالا شرفاء

وحتى" الأشرار" كان فيهم شهامة، لانهم كانوا يهدفون أولا و أخيرا إلى الحصول على الكنز

و لم يكن هدفهم إيذاء أحد ولذلك كانت المعركة بينهم معركة شريفة

21- لعبة لقاء الأعداء

أدوات اللعبة:لوحات كبيرة تعلق على الصدر، ويكتب على كل لوحة عدد مكون من ثلاثة أرقام

نظام اللعبة:

يحسن أن تتم هذه اللعبة بين قريتين المسافة بينهما حوالي خمسة كيلومترات

ويقسم اللاعبون إلى فريقين ، ويستعد كل لاعب من كل من فريق بلوحة ليعلقها على صدره يكتب عليها ، عدد مكون من ثلاثة أرقام، ويميزه هذا العدد عن غيره من اللاعبين الآخرين

عند بدء اللعبة يوجه القائد كل فريق إلى إحدى القريتين ، ولا تكون اللوحات معلقة على صدورهم في الذهاب

وعند وقت محدد يكون القائد مطمئنا إلى أن الفريقين قد وصلا إلى القريتين واستر حا فيها قليلا، يبدأ كـــل فريق في الاتجاه من القرية الأولى إلى القرية الثانية في طريق واحد (باتجاهين متضادين بالطبع ، بحيث يفترض أن يلتقيا في هذه الطريق ،ويحسن بهذه المناسبة ألا تكون الطريق مستوية ، بل يحسن أن تكون طريقا كثيرة الالتواء ، كثيرة الأشجار والمخابئ الطبيعية)

وعند بدء السير يضع كل لاعب اللوحة التي عليها العدد الذي يرمز إليه على صدره ، وبعد أن يتقدم بكـــل فريق السير ويشعرون بأنهم كادوا يلتقون بالفريق الثاني، يحاول كل لاعب أن يتفنن في التخفي حتى لا يقع بصر الأعداء عليه، فله أن يتسلق شجرة، أو يختبئ وراء ساقية، أو يختبئ في حقل ذرة

وهكـــذا .... يحاول لاعبو كل فريق أن يختفوا عن أعين الفريق الأخر ، وفي نفس الوقت يعملون من ناحيتهم على اكتشاف مواقع أعدائهم ورؤية اكبر عدد من " الأعداد" التي على صدورهم ،وكل من يقع بصره على " عدد" من أعداد العدو يسجله في ورقة لديه

بعد انتهاء المدة التي يحددها القائد للعبة يعود الفريقان وبعد القائد الأعداد التي سجلت من كل فريق والفريق الفائز هو الذي استطاع أن يسجل أعدادا اكثر من الفريق الأخر

لعبة جيش العود

أدوات اللعبة:أعلام سيمافور أو مورس – صفارات الكشافين

نظام اللعبة:

تخـــرج طليعة من المخيم، وتتجه إلى أي مكان تختاره ، محاولة ألا تترك وراءها أي اثر، وهي تجد في السـير لان هـناك عدوا سيلاحقها ، حتى تصل إلى مكان تختاره، وتقيم فيه بعيد ا عن الأعين، بعد حوالي ربع ساعة من خروج الطليعة الأولى تخرج الطليعة الثانية، وهي طلائع جيش العدو

وتحـاول أن تكشـف خط سير اللعبة الأولى ، فهي لذلك تقسم نفسها إلى أزواج، يأخذ كل زوج طـريقه في اتجـاه معـين، ومع كل زوج من الكشافين أعلام سيمافور و أعلام مورس، وصفارات الكشافة

وبعد ربع ساعة أخرى ، من خروج الطليعة الثانية، تخرج الطليعة الثالثة وهي تمثل جيش العدو، الذي يريد أن يعرف مكان العدو(مكان الطليعة الأولى)

ويكون مع أفراد هذه الطليعة أيضا أعلام السيمافور والمورس وصفارات الكشافة

والمفـروض أن أفـراد الطليعة الثانية التي تمثل طلائع جيش العدو ، إذا اهتدوا إلى خط سير الطليعة الأولى يحـاولون الاتصال بالطليعة الثالثة، (جيش العدو) أو بإخوانهم من أفراد الطليعة الثانية، ويكون هـذا الاتصال عن طريق أعلام السيمافور أو المورس ، أو إشارات المورس بالصافرة ، وبالطبع يكون قد تم قبل خروجهم من المخيم الاتفاق على طريقة هذا الاتصال ووسائله

قـد يحدث أن الطليعة الأولى تكتشف أن الأعداء قد عرفوا مكانها ، ولذلك فلها أن تغير هذا المكان ،وفي نفـس الوقت يراعى أفراد الطليعتين الأخريين أن ينظموا وسائل الاتصال بينهم بعيدا عن أفراد الطليعة الأولى

وإذا تمكـن أفـراد الطليعـتين الثانية والثالثة بعد المدة المحددة من الوصول إلى مكان الطليعة الأولى آسروها، واعتبرت الطليعتان الثانية والثالثة فائزتين

وإذا لم يـتمكن أفراد الطليعتين الثانية والثالثة من الوصول بعد المدة المحددة الى مكان الطليعة الأولى ، اعتبرت الطليعة الأولى هي الفائزة

ويمكن إعادة اللعبة بتغيير الأدوار

23- لعبة المتسللون

نظام اللعبة:

يخرج أفراد إحدى الطلائع من المخيم، وتعطى لهم تعليمات بأنهم سيذهبون في مهمة خطيرة ويعودون ، وعـــند عودتهـــم يجب أن يكونوا في منتهى الحذر، لان الأعداء سيحاصرون المعسكر ، ويحاولون منعهم من الوصول إليه

بعـــد خـــروج هذه الطليعة بحوالي ساعة تكون قد درست فيها جميع مسالك الطرق الموجودة حول المخـــيم والمؤدية إليه، تخرج الثلاثة طلائع الباقية ، كل طليعة يقودها عريفها ، وجميع الطلائع تحت إمرة العريف الأول

وتنظيم هذه الطلائع نفسها حتى تحيط بجميع جوانب المخيم كي لا تسمح لأي متسلل بالدخول إليه، ولكـــن يراعى أن يكون هذا السياج في محيط دائرة يبعد عن المخيم بما لا يقل عن 200 متر تقريبا (بفرض أن المخيم يقع في مركز هذه الدائرة)

فـــإذا حـــاول أي فـــرد من الطليعة الأولى التسلل، حاول الأعداء القبض عليه، وربط رجليه بمنديل بـــالعقدة الأفقـــية، وإبقاءه أسيرا ، وإذا تمكن هذا الفرد من التسلل، فانه يذهب إلى المخيم في انتظار زملائه

تنـــتهي اللعـــبة بعـــد مضى الوقت المحدد ، فإذا نجحت الطلائع الثلاثة في القبض على أفراد الطليعة المتســـللة، اعتبرت فائزة ،وإذا نجح اكثر من نصف أفراد الطليعة الأولى في التسلل اعتبرت هي الفائزة ويمكن إعادة اللعبة بتغير الأدوار

24- لعبة فرقة الفدائيين

عدد اللاعبين : ثلاث فرق

زمن اللعب: ساعتان

أدوات اللعبة: شرائط حمراء تثبت على الذراع اليمنى لفرقة الفدائيين وشرائط صفراء تثبت على الذراع اليمنى لفرقة الأعداء (انظر الخريطة رقم 5)

نظام اللعبة:

- فرقة من الفدائيين موجودة عند النقطة (ا) تريد أن تتقدم بمعداتها حتى تصل إلى النقطة (ب) حتى تكون قريبة من مواقع العدو حيث تستطيع أن تدمر منشأته بسهولة ، ويتميز أفراد هذه الفرقة بما يضعونه من شرائط حمراء حول أذرعهم

الفرقتان الأخريان تمثلان جيش العدو، وقد وزع أفراده على ثلاثة مواقع عند النقط، ه، و، ز، ويميز أفرادها بوضع أشرطة صفراء حول أذرعهم

القيادة العامة لجيش العدو موجودة عند النقطة (س) حيث يوجد قائد الجيش ومعه بعض المساعدين ، وطليعة من الاحتياطي وتكون هذه القيادة على اتصال دائم بمواقع الجيش في ه، و، ز، بمختلف وسائل الاتصال (السيمافور- المورس) ومن هذه الوسائل بعض أفراد المخابرات الذين يكونون على اتصال دائم بهذه المواقع ، لإرسال نجدات من جنود الاحتياط للمواقع المحتالة

يوجد عند النقطة (حـ) مركز الهلال الأحمر (به اثنان من الكشافين) فمن يؤسر من فرقة الفدائيين ، أو فرقة العدو، يؤتى به إلى هذا المركز حيث يتم تبادل الأسرى على أساس كل واحد فدائي باثنين من العدو

يوجد لدى الفدائيين عشرة أكياس صغيرة تمثل معداتهم، ومطلوب منهم نقلها من ا إلى ب ولا يسمح للفدائي الواحد بحمل اكثر من كيس واحد في كل مرة

نتيجة المعركة:

- يؤسر أي لاعب يترع الشريط الملفوف حول ذراعه بعد أن يؤسر لاعب يساق مقبوضا عليه إلى النقطة (حـــ)

عـــند النقطة (حـــ) يتم تبادل الأسرى كما قلنا، فكلما تواجد فرد من الفدائيين ،واثنان من الأعداء قـــام الكشافان المكلفان بالإشراف على الهلال الأحمر بإعطاء الأول شريطا احمر ، والاثنين الآخرين شريطين أصفرين، وسمحا لهم بالعودة لمواصلة القتال

يفـــوز فـــريق الفدائـــيين إذا تمكن من نقل ستة أكياس من العشرة إلى النقطة (ب) قبل الوقت المحدد لانتهاء المعركة

25-لعبة حامل الرسالة

نظام اللعبة:

تخبأ رسالة في مكان يبعد عن المخيم بنحو كيلومترين ، وتعمل علامات من علامات الكشافة السرية تهدي إلى مكانها

يخـــرج كشاف معروف بالقوة الجسمية والذكاء وسعة الحيلة ليأتي بالرسالة مهتديا بالعلامات السرية الـــتي تـــدل علـــيها، على أن يلبس منديلا، له علامة مميزة معروفة لباقي الكشافين ، ويطلق عليه " الرسول" أو " حامل الرسالة"

يختار القائد عددا من الكشافين ،ويأمرهم بالخروج والانتشار حول المخيم مكونين دائرة نصف قطرها حوالي 300متر بعد خروج حامل الرسالة بنحو ربع ساعة

فـــإذا مـــا عـــثر الرســـول على الرسالة المخبأة ، يعود بها ويحاول أن يدخل المخيم ليسلمها لقائده ،مستخدما شتى الوسائل والطرق

إذا استطاع أحد الكشافين ، اعتراض سبيل حامل الرسالة والقبض عليه ، يأخذ منه المنديل والرسالة، ويعد حينئذ فائزا، وحامل الرسالة فاشلا

تعاد اللعبة باختيار رسول آخر

26-لعبة أحذر عدوك

أدوات اللعبة:لوحات صغيرة تعلق على الصدر، ويكتب على كل لوحة عدد من ثلاثة أرقام
- شرائط من لونين ودبابيس
نظام اللعبة:
يقسم اللاعبون إلى فريقين، ويضع لاعبو كل فريق شرائط من أي لون يختارونه يثبتونه بدبابيس حول أذرعهم
كما يعلق كل لاعب لوحة صغيرة على صدره مكتوبا عليها عدد مكون من ثلاثة أرقام(مع ملاحظة أن يختلف كل عدد عن الآخر)

يحسن أن تتم اللعبة في ارض مضرسة كثيرة الأشجار

ويتخذ الفريق الثاني مكانا له حصينا محددا في هذه الأرض ، ويعتبر الفريق المدافع

أما الفريق الأول ، فينتشر لاعبوه خارج هذا المكان ويعتبر الفريق المهاجم

عند بدء اللعبة، يتقدم اللاعبون نحو المكان الحصين بمنتهى الحذر ، ويحاول كل فرد منهم إلا يقرا أحد "العدد" المكتوب على لوحته

وعلى المدافعين أن يراقبوا حركات العدو بانتباه محاولين قراءة الأعداد واسر اكبر عدد ممكن من المهاجمين

فكل فرد من الفريقين يقرا عدده أولا يتم آسره

وبعد انتهاء المدة المحددة يحصى عدد الأسرى من كل فريق ، والفريق الذي يؤسر من أفراده عدد اقل يكون هو الفائز

27-لعبة الطريق المأمون

أدوات اللعبة:دراجات

نظام اللعبة:

يقسم اللاعبون إلى فريقين، ويتخذ الفريق الأول مكانه داخل ارض محدودة ، ويخطر أفراد هذا الفريق بان هناك بعض الأعداء سيجتاحون هذه العارض ، فعليهم أن يعملوا لهم كمينا يوقعونهم فيه، ويلاحظون عند عمل الكمين ، أن يحذروا أن يكتشف جواسيس العدو ما يفعلون

أما الفريق الثاني فيقسم نفسه إلى قسمين متساويين : قسم " الجواسيس" الذين ينطلقون متخفين إلى مكان الفريق الأول، محاولين أن يستكشفوا مواقع عدائهم، ويرون أين سينصبون الكمين، وعلى هؤلاء الجواسيس أن يحذروا من الوقوع في أيدي أعدائهم،لأنه إذا لمسهم أي فرد من الفريق الأول وقعوا آسري

أما القسم الثاني من هذا الفريق، فيركبون الدراجات ويحاولون اختراق ارض العدو دون أن يقعوا في الكمين ويأسرهم الأعداء ، ويكون دليلهم في ذلك قسم " الجواسيس" المفروض عليه إرشادهم إلى الطريق المأمون

إذا استطاع الفريق الثاني أن يجتاز ارض الفريق الأول دون أن يقع في الكمين يعد فائزا وإلا يكون الفريق الأول هو الفائز

وتعاد اللعبة بان يكون الفريق الأول هو الثاني والثاني هو الأول

28- لعبة الخائن

أدوات اللعبة:كور خفيفة

نظام اللعبة:

تخــتار لهذه اللعبة ارض وعرة المسالك كغابة أو ارض كثيرة الأشجار، ويقسم اللاعبون إلى فريقين: فريق الحمر، وفريق الصفر، ويأخذ كل منهم ناحية من الغابة ، يحددها كل منهما بوضع علم خاص به في مكان خفي عن العين

ويتصـــادف أن يتخلف عن فريق الحمر أحد جنوده الخائنين ليضع رسالة حربية بأعلى شجرة معينة ، ترشد فريق الصفر إلى مخبأ العلم الخاص بفريقه ، وينسحب إلى معسكره تاركا بعض الآثار التي تدل على عمله كوقع أقدامه أو بعض أغصان مكسورة

تكتشف الخيانة ويحاكم الجندي الأحمر، ويقرر إعدامه رميا بالرصاص

ويصـــفر القائد ، فينطلق الفريقان المسلحان بالقنابل (الكور) للبحث عن الرسالة، وما ان يلتقيا حتى تدور المعركة بينهما بالكور وكل من تصيبه إحدى الكور يخرج من اللعبة

ومن يجد الرسالة أو يكون عدد قتلاه اقل من الآخر يكون هو الفائز

29- لعبة الكمين

نظام اللعبة:

يقســـم اللاعـــبون إلى فريقين متساويين ، ويختار طريق غير مطروق ، يرسل إليه أحد الفريقين حيث يكلـــف بـــإعداد كمـــين للفريق الثاني، وعلى الفريق الذي سيقوم بإعداد الكمين آن يفكر في كافة الوسائل التي يستطيع بها أن يوقع خصومه في الشرك (دون أن يصيب أحد بآي أذى)

فمـــثلا، يخـــتار الفريق الذي سيعد الكمين، مكانا محصورا، ويوزع أفراده حول هذا المكان في مخابئ يصعب رؤيتهم فيها، إذا تقدم أفراد الفريق الآخر، انفضوا عليهم من كل جهة ، وحاصروهم

أو يمكن أن ينفقوا على أن يكون الكمين في حدود دائرة يحدد محيطها بزلط أو طوب أو ورق شجر بحيث تخفي رؤيته على العابر العادي ، فإذا دقق النظر إليه أمكن اكتشافه بسهولة

وعـــلى هذا تسير اللعبة بان يخرج الفريق الأول لوضع الكمين، وبعد نصف ساعة من خروجه ينطلق أفـــراد الفـــريق الثاني، محاذرين أن يقعوا في الشرك، فإذا وقعوا فيه فاز الفريق الأول، وان استطاعوا اكتشاف الكمين فازوا هم

وتعاد اللعبة بان يخرج الفريق الثاني لوضع الكمين

30-لعبة إيصال الرسالة

أدوات اللعبة:شريط احمر اللون طوله 25 سم تقريبا

نظام اللعبة:

يختـــار أحـــد الكشافين ليمثل دور" حامل الرسالة" الذي يكلف رسالة إلى مكان محاصر يبعد حوالي كيلومترين عن المخيم، ويمثل اللاعب بتعليق شرائط احمر اللون على كتفه طوله 20 سم تقريبا

يحـــاول " حـــامل الرســـالة" أن يتقدم ،وهو متخف لإيصال الرسالة المكان المختار، حيث يسلمها لكشاف آخر، ولحامل الرسالة أن يعـــ زيه ويتخذ كافة الوسائل التي تمكنه من التخفي حتى يوصل الرسالة

بعـــدان يتقدم " حامل الرسالة " بحوالي خمس عشرة دقيقة يسمح اللاعبين بمحاولة العثور عليه، واخذ الرسالة منه قبل إيصالها

واخذ الرسالة يكون بالاستيلاء على الشريط الملون الذي على

لعبة اللصوص

نظام اللعبة:

تمثل طليعة من الطلائع دور اللصوص، وتمثل ثلاث طلائع دور الشرطة

ويختار اللصوص قائد لهم، كما يختار فريق الشرطة قائدا،ويتولى كل قائد إدارة المعركة وتنظيم العمل وإعطاء تعليمات لفريقه

ويختار الشرطة قطعة محددة من الأرض تمثل" سجنا" يقوم على حراسته بعض أفراد الشرطة

عـــند إشارة البدء ، ينتشر اللصوص في المساحة الفسيحة المخصصة للعبة، ويحاول كل لص أن يختفي في أي مكان كان يتسلق شجرة أو يقف وراء صخرة، أو يترل في حفرة ...وهكذا

وبعـــد حوالي 20 دقيقة تعطى الأوامر للشرطة للبحث عن اللصوص والعودة بهم إلى السجن ، مع مراعاة ما يأتي:

يقسم أفراد الشرطة أنفسهم مجموعات، كل مجموعة تتكون من ثلاثة أو أربعة

حـــتى إذا قبضـــوا على لص أمكنهم أن يوثقوه بالحبال ويحملوه إلى السجن وللص أن يقاوم ويحاول الهرب

إذا احضر اللص إلى السجن فمن حقه أن يغافل الحراس ويهرب منهم

لأفـــراد الشرطة أن يستخدموا " صفاراقم " لإعطاء إشارات لزملائهم عند طلب المساعدة في القبض على أحد اللصوص

وتنتهي اللعبة بالقبض على جميع اللصوص وسجنهم

32-لعبة البضائع المهربة

أدوات اللعبة: علم طليعة معلق في عصا

نظام اللعبة :

يقســـم اللاعـــبون إلى فـــريقين ، فريق المهربين الذي يحاول قمريب بضائع من مكان إلى آخر وفريق الشرطة الذي يحاول أن يتبع المهربين ، والاستيلاء على البضائع المهربة

تحدد قطعة من الأرض، ويفضل أن تكون متسعة وكثيرة التضاريس ، وبها أشجار ومزروعات تصلح مخابئ طبيعية ، ويسمح لحارس بحراسة هذه الأرض (ويختار من فريق الشرطة)

عـــند بدء اللعبة يختار الحارس موقعه في أي مكان من هذه الأرض ، يتم عمل المهربين على مرحلتين:

المـــرحلة الأول: تبدأ بنقل بضائع من أي جزء من هذه الأرض إلى أي جزء آخر، ويراعى بالطبع أن يـــتم ذلك في غفلة من الحارس ، وعلى هذا الفريق أن يتعمد إسقاط بعض حبات من الذرة أو الفول في طريقه كأثر من أثاره، وعليه عندما يصل إلى المكان الذي سيختاره لتهريب البضاعة إليه أن يغرس عصا العلم في الأرض رمزا لهذه البضاعة المهربة

هذه المرحلة تتم في نصف ساعة، ويحاول الحارس أن يكتشف آثار المهربين، فإذا وجدهم نادى على رفاقه ليحاولوا أن يستولوا على البضاعة أي العلم الذي معهم (يراعى أن يكون مرفوعا على العصا في أثناء سيرهم)

فان استطاع فريق الشرطة الحصول على العلم عدوا فائزين، وتبدأ المرحلة الثانية من اللعبة بعد نصف ســـاعة، فإذا لم يتمكن الحارس من رؤية المهربين كان على فريق الشرطة أن يهبوا لمطاردة المهربين، ومحاولة الاستيلاء على العلم الذي معهم ، قبل أن يتمكن هؤلاء من نقله من الجزء الأخر الذي أشرنا إليه، إلى جزء ثالث يختارونه من الأرض

ويفوز فريق الشرطة، إذا استولى على البضاعة

ويفوز المهربون، إذا تمكنوا من قمريب البضاعة

وتعاد اللعبة بان يكون الشرطة هم المهربين، وبالعكس

33- لعبة قلعتي

أدوات اللعبة:أعلام

نظام اللعبة:

يختــتار لهـــذه اللعبة مكان محدد كثير الأشجار، ويطلق عليه" منطقة الحصار" ويحيط بهذا المكان ارض فســيحة، ويقسم اللاعبون إلى فريقين متساويين: فريق المدافعين وفريق المهاجمين، ويحمل بعض أفراد كل فريق أعلاما تخالف ألوانها أعلام الفريق الآخر

عـــند إشـــارة الـــبدء ، يبتعد فريق المهاجمين إلى مكان معين ،ويغادر فريق المدافعين" منطقة الحصار" للاستطلاع ومحاولة استكشاف حركات العدو

ثم يضـــع فـــريق المهاجمين خطة للتسلل الى " منطقة الحصار" ويتربص بهم فهم المدافعين، فمن وصل سالما من المهاجمين كسبت فرقة المهاجمين نقطة عن كل فرد يصل

وهـــنا يحاول حملة الأعلام أن يصلوا إلى " منطقة الحصار" لإنقاذ رفاقهم، فكل فرد يتمكن منهم من الدخـــول إلـــيها يعلـــن انه أنقذ أسيرا ويحق لفريق المهاجمين أن يحتموا با الأشجار ،فمن لم تسعده الظروف بالوصول إلى المنطقة ،وتمكن من الإمساك بشجرة قبل آن يمسه عدو، صاح : هذه قلعتي فيحلو عنها المدافعون ، ويترقبون مغادرته لها

34- لعبة الرسالة الشفوية

أدوات اللعبة: عدد 2 ورقة بيضاء - عدد 2 قلم رصاص

نظام اللعبة:

يختــتار لهذه اللعبة طريق يبلغ طوله حوالي كيلومترين، ويقسم اللاعبون إلى فريقين ، وينتشر أفراد كل فريق من أول الطريق إلى أخره بحيث يكون بين كل فرد والأخر مسافة لا تقل عن 50 مترا

تبدأ اللعبة بان ينادي القائد على رئيسي الفريقين ، ويتلو عليهما رسالة شفوية مرتين مثل:

" تصادم أمس في الهند قطاران يسيران بالكهرباء ، وقد أدى الحادث إلي مصرع 100 شخص ، و إصـــابة 500 آخـــرين من بينهم 120 شخصا أصابتهم خطيرة ، وقد كان كل قطار يقل حوالي 1500 راكب، وكان أحد القطارين متجها إلي بومباي

وهـــذا رابـــع حـــادث للقطارات في الهند منذ أول شهر الماضي، فقد وقعت ثلاثة حوادث بلغ عدد ضحاياها 134 قيلا و38جريحا

بعـــد ان يـــتلو القائد الرسالة مرتين على رئيسي الفريقين ، يجري كل رئيس ليبلغها إلى أول فرد من فريقه، وهذا بدوره يبلغها للذي يليه مع ملاحظة ألا يسمعها أحد غيره ، ثم يجري هذا الأخير ليبلغها للذي يليه...

وهكـــذا ،حتى تصل الرسالة إلى آخر كشاف في الفريق الذي يطلب منه أن يكتب الرسالة ، ويجري ليسلمها للقائد

والفريق الفائز هو الذي يبلغ الرسالة أولا، وتكون صحيحة

35- لعبة الدقة في التبليغ

نظام اللعبة: تسير هذه اللعبة على نمط اللعبة السابقة، مع اختيار رسالة أخرى مثل:

" بلـــغ زمـــيلك أن الـــنار شبت في المترل رق 71 المواجه لمحطة السكة الحديد، وقد أصيب 27 شخصـــا، منهم 14 شخصا حالتهم خطرة تستدعي نقلهم إلى المستشفى في الحال ، واطلب منه أن يتصل بالمطافئ ويطلب الإسعاف"

وعـــندما يجـــري الكشاف من مكانه بعد أن استمع للرسالة ليبلغها إلى زميله، يلقاه في أثناء الطريق شخص(يكون القائد قد أرسله لهذا الغرض) ومهمة هذا الشخص أن يتحدث لهذا الكشاف قليلا ، محاولا تشتيت تفكيره عن الرسالة التي هو ذاهب لإبلاغها

وهنا تبرز موهبة الكشاف وكفايته في تركيز تفكيره ، لإبلاغ الرسالة صحيحة دون تحريف

36- لعبة صيد البط

أدوات اللعبة : عدد من المنديل البيضاء، و آخر مساو له من المناديل السوداء

نظام اللعبة:

يقســـم اللاعـــبون إلى فريقين، ويحدد لكل فريق منطقة ، ويضع الفريق الأبيض مناديله البيض داخل المنطقة الخاصة به لتمثل البط الأبيض ، كما يضع الفريق الأسود مناديله السود داخل المنطقة الخاصة به لتمثل البط الأسود

عـــند بدء اللعبة يسمح لأحد الفريقين بالتقدم نحو الأخر، ولنفرض أن الفريق " الأبيض" تقدم نحو " الأســـود" وغـــرض الفريق الأبيض أن يصطاد أفراده ما يستطيعون من البط الأسود ، وكل فرد من البيض له أن يصطاد بطة ويعود بها نحو بيته، ولا يسمح لأحد من الفريق الأسود بمطاردته إلا بعد أن

يجتاز منطقة " السود" فإذا اجتاز أحد أفراد "البيض" منطقة " السود"ومعه البطة، ينطلق هاربا بأقصى سرعة ويلاحقه أحد الفريق الأسود فإذا توصل هذا الأخير إلى لمسه قبل أن يبلغ " الأبيض " بيته، فان " الأبـيض" يصبح أسيرا ، ويعود مع مطارده إلى بيت " السود" وإذا استطاع" الأبيض" أن يعود إلى بيته بالبطة قبل أن يلمسه " الأسود" يؤخذ " الأسود" أسيرا في بيت البيض

وتتابع اللعبة حتى لا ينجو من الأسر سوى ثلاثة فقط

وتعاد اللعبة بالسماح في كل مرة لأحد الفريقين بالتقدم نحو الآخرة

العاب البحث عن الكنز

53- لعبة إعادة الغنائم

عدد اللاعبين: طليعتان

أدوات اللعبة: خطابات سرية بها التعليمات - بوصلات - مسروقات يمكن أن تمثل بما يأتي : عدد 2 علم طليعة ، عدد 2 وتد ،عدد 2 علم سيمافور

المدة المحددة: من ساعة إلى ساعتين

تعليمات عامة للطليعتين:

في الليلة الماضية سطا بعض اللصوص على مخازن المخيم، واستطاعوا أن يستولوا على بعض المسروقات الثمينة ،لقد أحس بعض الحراس بهؤلاء اللصوص ، وهم الخطا بالمسروقات، وحاولوا اللحاق بهم فلم يفلحوا ولكنهم استطاعوا أن يلتقطوا رسالتين وقعتا من اللصوص ، وهم يجرون مسرعين ، وفي هاتين الرسالتين توجد تفاصيل وصف المنطقة التي سيخفون فيها مسروقاتهم

ستجدون إحدى هاتين الرسالتين داخل المظروف الآخر، فحاولوا آن تهتدوا بما فيها حتى تصلوا إلى مكان المسروقات

أما الرسالة الأخرى فستعطى لمجموعة ثانية، ستخرج في نفس الوقت الذي ستخرجون فيه، وسيحاولون الوصول الى المسروقات والعودة بها سريعا

عليكم أن تقوموا بكتابة تقرير تسلمونه عند عودتكم ، مع رسم خريطة توضح خط سيركم

الرسالة الموجهة إلى الطليعة الأولى

" من الباب الرئيسي للمخيم اتجه جنوبا، وسر في الطريق الرئيسي نحو 50 مترا، ثم سر في اتجاه 240 حتى تصل للحدود الغربية لمزرعة الموالح، ومن هناك سر في اتجاه 210 لمسافة 30 مترا، ثم في اتجاه 245 حتى تصل أول الطريق الزراعي

ومن هناك اتجه جنوبا حتى تصل إلى حقل الفول ، ثم سر مع المصرف في اتجاه شمال شرقي حتى تصل للجسر الصغير ، ومن هناك سر في اتجاه 105 حتى تصل إلى شاطئ النهر

اتجه شرقا حتى تصل إلى سهل فسيح يقع في نهايته " ساقية"

ومن هناك تجد بعض الآثار التي تقودك إلى مخبأ المسروقات

اترك جميع الآثار كما وجدتها

أتمنى لك التوفيق مع أطيب التمنيات" القائد

الرسالة الموجهة إلى الطليعة الثانية

" مـــن باب المخيم الموجود في الشمال الشرقي للمخيم سر في اتجاه 50 حتى تصل إلى أول الطريق، ومن هناك سر في اتجاه 30 لمسافة 100 متر ، خذ الممر الزراعي الذي يتجه نحو الشمال الشرقي ، وواصـــل السير فيه حتى تصل إلى شجرة الكافور، اتجه شرقا مسافة 50 خطوة، ثم سر اتجاه 200 حتى تصل إلى طريق المصرف

سر غربا حتى يقابلك سهل فسيح يقع في نهايته ساقية، من هناك تجد بعض الآثار التي تقودك إلى مخبأ المسروقات

اترك جميع الآثار كما وجدتها

أتمنى لك التوفيق مع أطيب التمنيات القائد

ملاحظات:

هذا النوع من العاب البحث عن الكتر هو الأكثر شيوعا، لأنه يتضمن تدريب الكشافين على الكثير مـــن الفنون والمهارات الكشفية مثل كتابة التقارير ، رسم الخرائط ،اتجاهات البوصلة ، اقتفاء الأثر ، العلامات السرية ....الخ

الرســـالتان الموضـــحتان تمثلان وصفا حقيقيا للعبة من العاب البحث عن الكتر ، تم تنفيذها في أحد المخيمات

وعلى القادة أن ينسجوا على منوالها طبقا لطبيعة البيئة التي ينظمون فيها هذه اللعبة

يحســـن في مثل هذه الألعاب أن يكون مع كل كشاف من الطليعة صورة من " الرسالة" ولا يكتفي بإعطاء صورة واحدة لعريف الطليعة ، لان هذا ادعى لمشاركة الكشافين مشاركة فعلية في اللعبة

54-لعبة عصابة شيكاغو

عدد اللاعبين: أي عدد من الطلائع

على أن تكلف كل طليعة بالبحث عن لص واحد من أفراد العصابة

أدوات اللعبة :

الملابس التي سيتنكر بها أفراد العصابة

زمن اللعبة: ساعتان

مجرى الحوادث: (انظر الخريطة رقم02)

في الساعة الرابعة من صباح اليوم، سطت إحدى العصابات على محل تاجر المجوهرات الموجود بشارع النصر، واستولت على بعض ما به من المجوهرات ، وقد قدرت المسروقات ببضعة آلاف من الجنيهات وقــد أحــس رجال الشرطة بالجريمة عقب وقوعها في الحال فسارعوا لتعقب المجرمين، وتمكن رجال الشرطة من ضبط السيارات التي استخدمها هؤلاء المجرمين الذين اضطروا لتركها عند النقطة (م)

وســارعوا للاخــتفاء في هذه المنطقة التي عرفت بأنها احسن مأوى للمجرمين لما تمتاز به من مخابئ طبيعية يسهل عليهم الاختفاء فيها

إن رجال الشرطة في حاجة إلى مساعدتكم للقبض على الهاربين فسارعوا لتقديم هذه المساعدة

لقــد حاصــر رجــال الشرطة المنطقة ، داخل كردون دائري نصف قطره حوالي 250متر موضح بالخريطة رقم 6

التعليمات:

على طليعتك أن تبحث في المنطقة (س)

(ويحدد للطليعة الثانية المنطقة (ص) والثالثة المنطقة (ع) والرابعة المنطقة (ل)

الرجل الذي ستبحثون عنه يتميز بالصفات آلاتية:

الطول : 150 سم

لون الشعر: اسمر

العيون : زرقاء

لون الوجه : اسمر

السن: في حدود العشرين

الملابس: جاكت سبوري تدلى منها منديل ابيض- البنطلون اسمر- الحذاء اسود – الجوارب رمادية – القميص ابيض – الكرافت احمر وبه دبوس اصفر

(ويحدد لكل طليعة رجل بصفارة أخرى)

على الطليعة أن تقبض على هذا الرجل، وتحضره إلى المخيم .

أرجو أن اجتمع بكم عند الساعة ....

و أتمنى لكم التوفيق

القائد

ملاحظة:

يحسن في مثل هذه الألعاب أن يتنكر اثنان آخران في نفس الملابس مع اختلاف يسير، كان يلبس أحدهما الجاكيت بدون منديل، أو يكون الحذاء بني، ويلبس الآخر البنطلون رمادي ، والكرافت كحلي ،وهكذا

55- لعبة ابحث عن العريف

عدد اللاعبين: أي عدد من الطلائع

ساحة اللعبة : أي ساحة مناسبة محيطة بأحد المخيمات

أدوات اللعبة:

خيوط من الصوف من ألوان بقدر عدد الطلائع

الزمن : ساعة ونصف

نظام اللعبة :

يتفق القائد مع عرفاء الطلائع على الاختفاء من المخيم عند الساعة معينة، بدون أن يلفتوا الأنظار إليهم

يكون مع كل عريف طليعة مجموعة من خيوط الصوف بلون معين، فعريف طليعة الأسود يكون معه خيوط حمراء ، وعريف طليعة الثعالب خيوط صفراء .... وهكذا

يعمل كل عريف طليعة على اتخاذ طريق معين، على أن يترك وراءه بين كل مسافة وأخرى بعض خيوط الصوف التي يمكن الاسترشاد بها ، وفي نهاية المطاف يتخذ له مكانا يختفي فيه

بعد حوالي ثلاثة أرباع الساعة من خروج العرفاء، يجمع القائد الفرقة ، ويلاحظ الجميع عدم وجود عرفاء الطلائع ، وهنا يكلف القائد كل مساعد عريف طليعة بالخروج مع طليعته للبحث عن عريفهم ، ويعطيه قطعة من خيط الصوف من لون خيوط الصوف التي مع العريف

فمثلا يعطى لمساعد عريف طليعة الأسود خيطا احمر، ومساعد عريف طليعة الثعالب خيطا اصفر...وهكذا

تخـــرج الطلائع من المخيم ، وكل طليعة تتبع اثر خيوط الصوف التي تركها عريفها وهدفها:" ابحث عن العريف"

ملاحظات:

هـــذا النوع من الألعاب يعتبر من أفيد الألعاب الخلوية، لان فيه تدريبا لمساعدي عرفاء الطلائع على قيادة طلائعهم

كمـــا يمكـــن أن يكـــون هذا النوع من الألعاب وسيلة لجمع الفرقة خارج المخيم عند نقطة معينة ، لتنظيم لعبة خلوية أخرى.

56- لعبة الطفل التائه

أدوات اللعبة: خرائط وبوصلة

نظام اللعبة:

يجمع القائد عرفاء الطلائع ويسلم كلا منهم رسالة يطلب إليهم أن يفضوها في الوقت محدد ، بعد أن يستعدوا للخروج مع طلائعهم من باب المخيم

عـــند الوقت المحدد يفض كل عريف طليعة رسالته ، وفي هذه الرسالة " خريطة" تحدد خط سير كل طليعة إلى مكان معين

ويلاحظ أن كل طليعة ستسير في اتجاه مخالف للطليعة الأخرى ، ولكن جميع الطلائع تصل في النهاية إلى هذا المكان

ويحســـن اختيار المكان المنشود، بحيث تكثر فيه المخابئ الطبيعية ، والأشجار الكثيفة ،وحقول الذرة والقصب ، حيث يسهل الاختفاء

وفي هذا المكان يكون القائد قد طلب إلى أحد الكشافين أن يتخذ أي مخبأ يختفي فيه

وبعـــد وصول الطلائع إلى المكان المحدد، ينتشر أفراد كل طليعة في هذا المكان ، محاولين البحث عن الكشاف المختفي والطليعة التي تعثر عليه أولا تكون هي الفائزة

57- لعبة المحتال

أدوات اللعبة: علم من أعلام الطلائع

نظام اللعبة:

يفضل القيام بهذه اللعبة أثناء أحد المخيمات ،وتتم على الوجه التالي:

يضع القائد علما من أعلام الطلائع بجوار سارية العلم

يسـر إلى أحـد الكشافين بان يحتال على اخذ هذا العلم من غير أن يراه أحد من إخوانه الكشافين، ويذهب به إلى مكان يعينه له ، ويبعد عن المخيم بنحو 500 متر

يدعو القائد الكشافين للاجتماع به، وعندما يستجيبون له ويلتفون حوله ، يقول لهم:

" لقد نمى إلى علمي أن أحد اللصوص يزمع سرقة المخيم فكونوا على حذر ويقظين، حتى تحولوا بينه وبين ما يريد"

ثم يأمرهم بالانصراف ليقوم كل كشاف بما كلف به من عمل

يحاول الكشاف الذي كلف بان يقوم بدور اللص المزعوم اغتنام الفرصة لأخذ العلم والخروج به من المخيم خلسة ، والذهاب إلى المكان المعين له

فـإذا استطاع ذلك عد الكشاف فائزا أما إذا رآه أحد رفقائه الكشافين واكتشف أمره، صاح منبها رفقاءه فيسارعون إليه ، ويقبضون على اللص

وفي هذه الحالة يعد انه اخفق في مهمته ، ويعتبر الكشاف الذي اكتشف آمره هو الفائز

تكـرر اللعبة عدة مرات ، بان يسير القائد إلى كشاف آخر ، للقيام بدور اللص ، وذلك بعدان يعود كل كشاف إلى عمله

58- لعبة الفرس الهارب

نظام اللعبة :

يحسن في هذه اللعبة اختيار حقل ذرة أو قصب بعد إذن صاحبه وتسير اللعبة كآلاتي :

يختار العريف الأول أو أحد عرفاء الطلائع ليمثل دور " فرس هارب" حيث يذهب إلى الحقل المختار ويختفي فيه

بعد عشرة دقائق من اختفائه، يخرج الكشافون للبحث عنه لإمساكه والرجوع به ،فيدخلون الحقل ، ويحـاولون التقدم نحوه من غير أن يحدثوا صوتا ينم عنهم ، على حين يكون" الفرس الهارب" يقظا ،

وكلـــه آذان صاغية وعيون متلفتة ،فإذا ما رأي كشافا من المختارين لإمساكه يقترب منه ناداه باسمه، فيخرج من اللعبة

تســـتمر اللعبة حتى يتمكن الكشافون من وضع خطة للانقضاض على "الفرس الهارب" و الإمساك به قبل أن تعطى له الفرصة للمناداة باسم من سيقبض عليه

بعد نصف ساعة من دخول المطاردين الحقل يصفر القائد فيقر كل لاعب في مكانه

ويفوز "الفرس الهارب" إذا لم يكن أحد قد تمكن من الإمساك به

ويلـــيه في الفـــوز الكشاف الذي يكون قد وصل إلى اقرب مكان من " الفرس الهارب" من غير أن يكون قد رآه

تكرر اللعبة باختيار آخر ليقوم بدور الفرس الهارب وهكذا دواليك

59- لعبة هذا دليلك

أدوات اللعبة: مجموعة من أوراق النبات – كنز (ثمار فاكهة أو أي شئ مماثل)

نظام اللعبة:

يقسم اللاعبون إلى فريقين ، ويعد القائد بعض خطابات لتوجيه كل فريق، على أن يستخدم في ذلك بعض الخطابات السرية مستخدما التورية التي تحتاج إلى مهارة الكشاف، لمحاولة فهم محتوياتها

ويعمـــل الترتيب على أن هذه الخطابات توصل كل فريق إلى مكان يبدأ منه إشارات ترشد إلى مخبأ الكـــنز، وهـــذه الإشارات عبارة عن مجموعة من أوراق الأشجار بها ورقة بعينها هي دليل الفريق إلى الكنز، وهذه من الورقة يحسن أن يرمز إليها في الخطاب الأخير للقائد ، ولا يذكر اسمها صراحة

فإذا فرضنا أن القائد سيختار مجموعة أوراق الأشجار آلاتية:

ورق عنب، ورق جمبر، ورق توت، ورق كافور، وانه اختار ورق" العنب" ليكون الدليل إلى الكنز، فيمكن أن يشير إلى ذلك في الخطاب الأخير الذي سيوصل القائد إلى مجموعة أوراق الأشجار بآلاتي:

" ..... عـــندما تصـــل إلى هذه الشجرة الكبيرة التي تمتاز بأنها دائمة الخضرة ولها ساق وتدية غليظة ملساء مستقيمة، تدق كلما نمت وارتفعت والتي يعتبر خشبها من احسن أنواع الخشب متانة وصلابة (يقصد بالطبع شجرة الكافور) .. بجوار هذه الشجرة ستجد مجموعة من الأوراق الخضراء ، ستجدها منتشـــرة كـــلما جـــد بك السير، قد لا تكون جميع هذه الأوراق بذات قيمة لك ، بل ربما كان في بعضـــها ضرر خطير فأحذرها ، ولكن ورقة من الأوراق التي عرفها قدماء المصرين ، ووجدت بعض

المومـــياء المصرية القديمة ملفوفة بها ، هذه الورقة عض عليها بالأسنان ولا تستمع لمن يقول لك كف عنها"

والورقة المقصودة هنا... هي ورقة العنب كما يتبين من وصفها... وهي مسننة وتشبه الكف

وهـــنا يكـــون القائد قد وضع هذه الإشارات من مجموعة الأوراق ، وبين كل إشارة وأخرى حوالي 20 مـــترا ، ثم يتعمد أن يضع بعض المجموعات ، وبها ورق ناقص، فمجموعة تنقصها ورقة توت، ومجموعة تنقصها ورقة كافور ، ومجموعة تنقصها ورقة عنب، والمفروض أن كل فرقة ستتبع مجموعة الورق حيث يكون بينها ورقة العنب لأنها هي "الدليل"

كمـــا يعمل على وضع هذه المجموعات في طرق مختلفة للتضليل ، أما الطريق الذي سيوصل إلى الكنز فيحرص على إن تمثل في هذه المجموعات ورقة العنب

وفي آخـــر إشارة يصح أن يضع خطابا يدل على مخبأ الكنز الذي يحسن أن يكون بهذه المناسبة بعض عناقيد من العنب، أو زجاجة شراب العنب

والفريق الذي يصل إلى الكنز أولا يكون هو الفائز

60- لعبة اتبعني

أدوات اللعبة:أغطية زجاجات بيبسي كولا ، مصر كولا، ليمونتا ، ليمونجو..... الخ

نظام اللعبة:

تســـير اللعبة بنفس النظام السابق، ولكن بدلا من استخدام مجموعات مختلفة من أوراق النبات، يمكن استخدام اغطية مختلفة من زجاجات البيبسي كولا، ومصر كولا،وليمونيتا، وليمونجو.... الخ

عـــلى أن يخـــتار من بين هذه الأغطية، غطاء واحد ، يكون هو دليل الفريق إلى الكنز، تماما كما هو موضح باللعبة السابقة

61- لعبة آيهما اصدق

أدوات اللعبة:خريطة ، بوصلة ، كنز

نظام اللعبة :

يعـــد القـــائد بعض الخطابات لتوجيه الفرقة للوصول إلى مكان معين وفقا لمخطط سابق ، على آن يستخدم في ذلك بعض الخطابات السرية، والاستعانة بخريطة وبوصلة في بعض أجزاء من الطريق

وعند وصول الفرقة إلى المكان المعين يكون في انتظارهما اثنان من الكشافين
أحدهما صديق يريد أن يدلهم على المكان الذي يوجد به الكتر
والآخر عدو يريد أن يضللهم حتى لا يكتشفوا المكان الذي به الكتر
وعـــند وصول الفرقة، يتصل رئيسها بهذين الكشافين ، ليستدل منهما على المكان الذي يستطيع أن يجـــد بـــه الكـــتر، فيدله كل منهما على طريق (وبالطبع هو لا يعرف آيهما الصديق وآيهما العدو، والتعليمات التي سيكتبها القائد توضح آن الفرقة ستجد من يدلهم على الطريق ، دون ذكر لأي شيء لاخـــر" ومن الطبيعي أن يفكر رئيس الفرقة في تقسيمها إلى مجموعتين، مجموعة يوجهها إلى طريق، ومجموعة يوجهها إلى الطريق الثاني
والمجموعـــة الـــتي ستتجه إلى الطريق الذي به الكتر ستجد علامات سرية توصلها إلى مكانه، فتأخذه وتعود به إلى المخيم
المجموعـــة التي ستتجه إلى الطريق الثاني ستجد بعض الأعداء يضللوهم مرة أخرى ، ويوجهوهم إلى طـــريق طويـــل وعـــر، يصل بهم أخيرا إلى المخيم ،وقد يكتشف بعض أفراد هذه المجموعة الحيلة ، فينصحون زملاءهم بالعودة من حيث آتوا

62-لعبة الرسالة الممزقة

نظام اللعبة:
يقســـم اللاعـــبون إلى فـــريقين متساويين، وتكتب رسالة ترشد إلى المكان المخبأ به الكتر ، وتصف الطريق الذي يقطع ، والوسيلة التي تتبع للوصول إلى هذا الكتر
ثم تمـــزق هـــذه الرســـالة إلى أربعة أجزاء كما هو موضح بالرسم ، فيعطى أحد الفريقين جزأين من الرســـالة مثل(1، 4) ويعطى الفريق الآخر الجزأين الباقيين مثل(2، 3) يجلس كل فريق ويحاول آن يســـتنبط الجـــزء الباقي من الرسالة ،وعليه أن يكتشف بمهارته وذكائه ما يمكن آن تشير إليه ، حتى يهتدي إلى مكان الكتر
والفريق الذي يصل إلى الكتر أولا يكون هو الفائز

63- لعبة إحضار الكنز

أدوات اللعبة:فروع أشجار، أحجار، زلط ، وغير ذلك من خامات البيئة

نظام اللعبة:

يجمـــع القائد الطلائع ، ويحدد لكل طليعة مكانا معينا تبدأ منه ، فتبدأ الطليعة الأولى مثلا من خارج باب المخيم متجهة يمينا، وتبدأ الطليعة الثانية من خارج باب المخيم متجهة يسارا، وتبدأ الطليعة الثالثة من داخل باب المخيم متجهة يمينا ، والطليعة الرابعة تبدأ من داخل باب المخيم متجهة يسارا

ويحـــدد لكل طليعة زمنا قدره نصف ساعة، يقوم أفراد الطليعة خلالها بعمل " علامات سرية" متبعين في ذلـــك القواعد المرعية في عمل مثل هذه العلامات ، م ضرورة استخدام خامات البيئة في عملها ، وجعـــل المســـافة بين كل علامة والثانية حوالي 10 أمتار، ومراعاة آن تكون على الجانب الأيمن من الطريق .. الخ

ونلاحظ الطليعة أن تتنوع هذه العلامات فلا تكون كلها اسهما بل تراعى أن تستخدم مختلف أنواع علامات تتبع الأثر التي درستها ،

وتشير آخر علامة إلى وجود كنز مخبأ على مسافة محدودة(ويكون الكنز عبارة عن ثمرة أو خطاب أو جزء شجرة أو آي شيء آخر تفكر فيه الطليعة)

وتعود الطليعة مراعية الوقت المحدد لها

بعـــد أن تعود الطلائع ، يطلب القائد من الطليعة الأولى أن تقتفي علامات الأثر التي وضعتها الطليعة الثانية، وتستحضر الكنز الذي وضعته ،ويطلب م الطليعة الثانية أن تقتفي علامات الأثر التي وضعتها الطليعة الثالثة، وتستحضر الكنز الذي وضعته، ويطلب من الطليعة الثالثة، أن تقتفي علامات الأثر التي وضعتها الطليعة الرابعة، وتستحضر الكنز الذي وضعته، ويطلب من الطليعة الرابعة أن تقتفي علامات الأثر التي وضعتها الطليعة الأولى ، وتستحضر الكنز الذي وضعته

ويحـــدد لكل طليعة مدة أقصاها نصف ساعة لاستحضار الكنز والطليعة التي تحضر أولا ومعها الكنز، تكون هي الفائزة

64- لعبة صيد الفراش

أدوات اللعبة: شرائط قماش من لونين مختلفين

نظام اللعبة:

تختار قطعة ارض بها بعض الأشجار، ويقسم اللاعبون إلى فريقين ، ويحدد لكل فريق مجموعة من الأشجار، كما يحدد له مجموعة من الشرائط ، ويطلب من كل فريق أن يعلق الشرائط الخاصة به، على فرع أغصان هذه المجموعة من الأشجار التي حددت له ، وذلك بطريقة لا تلفت نظر الفريق الآخر

وعند بدء اللعبة يطلب من كل فريق محاولة " صيد الفراش" وذلك بجمع شرائط الفريق الآخر

والفريق الذي يعثر على شرائط الفريق الآخر بالكامل قبل سواه يكون هو الفائز

65- لعبة جمع الأعلام

أدوات اللعبة: 4 أعلام صغيرة من لون واحد لكل طليعة ، فإذا كان بالفرقة 4 طلائع ، تعد: 4 أعلام حمر، 4

نظام اللعبة:

يكلف القائد ثلاثة كشافين بالخروج لعمل علامات سرية مختلفة على أربعة مراحل ، ويضعون في آخر كل مرحلة كترا، عبارة عن مجموعة أعلام مكونة من علم احمر وعلم اصفر وعلم ابيض وعلم ازرق (على أن يلاحظ عند إعداد العلامات السرية الخاصة بالمرحلة الأولى أن تكون في أربعة اتجاهات تؤدي كلها إلى مكان واحد به الأعلام الأربعة

وعند إشارة البدء ، تخرج الفرقة بطلائعها الأربعة، كل طليعة تحت إمرة عريفها ، وتتخذ كل طليعة اتجاها

أول طليعة تصل إلى نهاية المرحلة الأولى تستولي على اكثر الأعلام قيمة

والمفروض انهم يعرفون قيمة هذه الأعلام كآلاتي:

الأحمر يقدر بخمس نفط

والأصفر يقدر بأربعة نقط

والأبيض يقدر بثلاث نقط

والأزرق يقدر بنقطتين

وعـــلى ذلـــك فالطلـــيعة الـــتي تصل أولا تستولي على العلم الأحمر، والتي تليها تستولي على العلم الأصفر..... وهكذا...

ثم تـــتابع كـــل طليعة سيرها حتى تتم المراحل الأربع، وعند العودة تعد النقط التي حصلت عليها كل طلـــيعة حســـب لون العلم الذي استولت عليه في كل مرحلة ، والطليعة الفائزة هي التي تحصل على أكثر النقط

66-لعبة البحث عن الرسائل

أدوات اللعبة:-أوتاد - خريطة يعدها القائد للطريق - بوصلات - رسائل

نظام اللعبة:

يقسم اللاعبون إلى فريقين ،ويعين لكل فريق عريف أول يتولى قيادة الفريق

يعـــد القائد خريطة للفريق الأول يسير بمقتضاها ، ويكون معهم بوصلات توجههم للسير في الاتجاه الصحيح

ومع الخريطة رسالة أو اكثر بها التعليمات المطلوبة اتباعها، ويكون ابرز ما في هذه التعليمات أن يسير هـــذا الفـــريق طـــبقا لما هو موضح بالخريطة ، على أن يقف الفريق في محطات موضحة أيضا بهذه الخـــريطة، عند أول محطة يوضع" وتد" يشير إلى انه توجد في هذا المكان " أول رسالة" للفريق الثاني الذي سيقتفي اثر الفريق الأول ، وهكذا يفعل الفريق الأول في المحطتين الثانية والثالثة

يخـــرج الفريق الثاني بعد خروج الفريق الأول بحوالي نصف ساعة ، ومعه خريطة تحدد له خط سيره حتى " المحطة الأولى "

وعـــند مـــا يصل إلى المحطة الأول يبحث عن الرسالة التي وضعها له الفريق الأول، وفي هذه الرسالة توضـــيح لخـــط سيره حتى يصل إلى المحطة الثانية، وفي المحطة الثانية رسالة أخرى بها التعليمات التي يتبعها حتى يصل إلى المحطة الثالثة

وفي المحطة الثالثة يجد الرسالة الأخيرة التي توصله إلى الكتر

يحدد لكل فريق المدة التي يقضيها حتى يعود إلى المخيم وتعاد اللعبة بان يصبح الفريق الثاني هو الأول وبالعكس

67- لعبة من يحضر الكنز

نظام اللعبة :

تعـــتمد هـــذه اللعبة على العلامات السرية ، والرسائل التي يضعها القائد بين كل مكان و آخر أثناء الطريق

ويستحسن آن يعمد القائد إلى استخدام الرموز ، والإشارات المبهمة وكتابة الرسائل بالشفرات، حتى يتدرب الكشافون على إعمال ذكائهم ومهاراتهم في محاربة قراءة ما ترمز إليه هذه الإشارات ، وحل الشفرات التي تحتوي عليها هذه الرسائل

وفي هـــذه اللعـــبة يـــبدأ القائد بإعطاء رسالة لكل طليعة توصلها إلى مكان معين ، وعند هذا المكان ،ولنفرض انه ساقية مهجورة ، يبدأ بعدها بعمل بعض العلامات السرية، لتوصل إلى مكان آخر ينتهي بســـارية مـــن سارات البرق، يجد بعدها رسالة أخرى يصف فيها طريقا يصل بهم إلى شجرة توت ، حيث يجدون بالقرب منها الكتر المنشود

والطليعة التي تصل أولا إلى الكتر تكون هي الفائزة

68- لعبة تسلق الأشجار

أدوات اللعبة:

- مناديل من مناديل الكشافة بقدر نصف عدد اللاعبين
- أغصان رفيعة

نظام اللعبة:

يخـــتار لهـــذه اللعـــبة قطعة ارض فسيحة مليئة بالأشجار الكثيفة ، ويختار القائد طليعة من الكشافين المعروفين بالمهارة وخفة الحركة ، ويزودهم ببعض مناديل كشافة،وبعض أغصان رفيعة

تكلـــف هـــذه الطلـــيعة بالخروج من المخيم ، وتحاول أن تعمل بعض علامات سرية مستعينة بهذه الأغصـــان الرفيعة، على أن ترشد هذه العلامات إلى مجموعة من الأشجار الكثيفة ، ويقوم أفراد هذه الطليعة بربط منديل من مناديل الكشافة على أحد أغصان كل شجرة من الأشجار التي سيختارونها

بعـــدان تنتهي الطليعة من ربط هذه المناديل في الأشجار ، يخرج باقي أفراد الفريق، ويعملون على أن يتتبعوا اثر أفراد الطليعة، ويحاولوا الوصول إلى الأشجار المربوط بها المناديل ، واكتشاف هذه المناديل والعودة بها

تعاد اللعبة باختيار طليعة أخرى لإخفاء المناديل

69- لعبة الكنز الثمين

أدوات اللعبة:

- حبوب من الفول والذرة
- خامات البيئة
- جذوع أشجار- حصا- زلط- الخ

نظام اللعبة:

يخرج أفراد إحدى الطلائع، ويقسمون أنفسهم أزواجا ، فإذا كان عدد أفراد الطليعة ثمانية، يقسمون أنفسهم أربعة أزواج، ويتجه كل زوج إلى ناحية، ويتفقون على أن يقوم الزوج الأول بعمل علامات سـرية من خامات البيئة ، والزوج الثاني يقوم بعمل علامات سرية مستخدما الحصا والزلط وجذوع الأشـجار، والـزوج الثالث ينثر وراءه بعض حبوب الفول، والزوج الرابع ينثر وراءه بعض حبوب الـذرة ، مع وضع علامات سرية بين كل حين و آخر، وفي نهاية المطاف لكل زوج ،يضعان رسالة تحدد المكان الذي يوجد فيه الكنز، ويلاحظ انه كنز واحد ، والرسائل كلها تشير إلى هذا الكنز

تخـرج الطلائع ، وتقتفي كل طليعة اثر زوج من الأزواج والطليعة التي تستحضر الكنز أولا، تكون هي الفائزة

70- لعبة من يفوز ؟

نظام اللعبة :

يقسـم اللاعبون إلى فريقين متساويين،وتكون لكل فريق جاسوسان لهما لدى الفريق الآخر، ويعرف هـذان الجاسوسان المنطقة التي بها الكنز، ولكن لا يعرفان المكان بالضبط ، وبالطبع لا يعرف الفريق الأول الجاسوسـين اللذين بين أفراده، وكذلك الفريق الثاني لا يعرف من هما الجاسوسان اللذان بين أفراده

قبل بدء اللعبة يكلف القائد أحد الكشافين بإخفاء كنز في مكان يبعد عن المخيم حوالي كيلومترين ، وعمـل علامات سرية تهدى إلى اقرب مكان للكنز، بحيث يكون بين آخر علامة والكنز حوالي 50 مترا تقريبا

عند إشارة البدء يسير كل فريق في اتجاه العلامات السرية محاولا اقتفاء اثر هذه العلامات ، حتى يصل إلى أخـــر علامة سرية، وهناك يحاول الجاسوسان الموجودان في كل فريق أن يضللا هذا الفريق ، حتى لا يصل إلى مكان الكتر، ولابد أن يكونا حذرين حتى لا يكتشف أمرهما أحد

وإذا سنحت لهما فرصة للاتصال بالفريق الثاني يحاولان توجيهه للمنطقة الصحيحة

وهكذا يعمل هؤلاء الجواسيس عملهم، ولهذا يشترط أن يكونوا على جانب كبير من الذكاء والمهارة والدهاء وسعة الحيلة

والفريق الفائز هو الذي يستطيع أن يحصل على الكتر

71-لعبة أوراق النباتات

أدوات اللعبة: مجموعة مختلفة من أوراق الأشجار والنباتات

نظام اللعبة:

يـــأتي القائد بمجموعة مختلفة من أوراق الأشجار والنباتات الموجودة في أماكن متنوعة بالمناطق المحيطة بالمخيم

ثم يدعو الكشافين، ويعرض هذه الأوراق عليهم لمدة ثلاث دقائق ويعطي إشارة البدء ، فينطلق أفراد الطلائـــع نحـــو الأشجار المختلفة لجمع الأوراق المطلوبة ، (أي التي عرضت أمامهم وتبينوا أشكالها وأنواعها) على أن يعودوا بها أو ببعضها بعد مدة يعينها لهم القائد

وعـــندما يعـــود أفـــراد الطلائع المشتركة، تعد الأوراق التي يتقدم بها أفراد كل طليعة والمطابقة للتي عرضت أمامهم

وتفوز الطليعة التي تقدم عددا من الأوراق المطابقة اكثر من غيرها

ملاحظة :

يمكـــن إعادة اللعبة السابقة بعرض مجموعة من الأصداف أو القواقع وهذه اللعبة من الألعاب المستحبة على شواطئ البحار

72-لعبة الخطابات المقفلة

نظام اللعبة:

يكتب القائد لكل طليعة رسائل عدة تحمل أرقاما مسلسلة ويضعها في ظروف ثم يقفلها

وفي الرســالة يبين القائد طريق السير، وما يجب على أفراد الطليعة ملاحظته أو القيام به ، كان يطلب مــنهم عمــل رسم لمكان معين في الطريق المعين ، أو إيجاد ارتفاع مئذنة ، مسجد سيمرون عليه في الطريق ، أو إيجاد عرض نهر ، أو وصف محتويات مزرعة سيمرون بها ...الخ

وعــند إعطاء إشارة البدء ، تفتح الطلائع الخطاب رقم: 1 ويطلعون على الرسالة الأولى التي تهديهم إلى الطريق ،وتخبرهم بالمكان الذي تفتح فيه الرسالة رقم 2

في نهاية المرحلة يوضع كنز، تستحضره كل طليعة عند عودتها

تفــوز الطلــيعة الــتي تعــود بالكنز أولا، ويكون التقرير الذي كتبوه ، والرسومات التي رسموها، والملاحظات التي طلب منهم تسجيلها أدق و أوفى

ويحــدد القــائد درجــات للوصــول أولا، ودرجــات للتقارير، ودرجات للرسومات، ودرجات للملاحظات

73-لعبة الرحلة الخلوية

نظام اللعبة:

يقسم اللاعبون إلى فريقين ، كل فريق تحت قيادة عريف مسئول

وتحــدد مسافة الرحلة بحوالي ثلاثة كيلومترات ، وتعد خطابات الرحلة وما بها من توجيهات بصيغة تقتضــي تفكــير الكشــافين ، واســتخدام قوة ملاحظاتهم وقدرتهم على ترجمة المعلومات، ومعرفة مضمونها، معتمدين على ذكائهم وتجاربهم ومهاراتهم، وتستخدم الرموز والإشارات والتورية في كتابة هذه الرسائل

وتنظم الرحلة على أساس أن يسير كل فريق في طريق دائري :

أحدهما في اتجاه عقرب الساعة، والآخر في الاتجاه المضاد

ويــتعمد القائد أن يضع في الطريق بعض أعلام وأوتار ومناديل مربوطة على بعض الأشجار، وحبال مربوطة في سارية البرق أو التليفون...وهكذا..

ويشير القائد لهذه الأشياء في خطاباته، ويطلب من كل فريق أن يحضرها معه

الفريق الذي يعود ومعه عدد اكبر من هذه الأشياء يكون هو الفائز

الباب السابع: ألعاب اقتفاء الأثر

37- لعبة أين الطريق؟

أدوات اللعبة: مئات من القطع الصغيرة من الورق الملون من أربعة ألوان

نظام اللعبة:

تخرج طليعة من المخيم ومعها مئات من القطع الصغيرة من الورق من أربعة ألوان

وتعمـــل الطليعة على آن تترك وراءها آثار سيرها بمجموعات من الورق الملون ، كل مجموعة تشمل أربعـــة ألـــوان(اصـــفر واحمر وازرق و اخضر مثلا) وبين كل مجموعة والتي تليها حوالي 25 مترا، وتستمر الطليعة في وضع هذه الآثار، حتى تصل إلى مفترق طرق، فتنقسم الطليعة إلى ثلاث أقسام:

قســـم يتجه إلى أحد الطرق ويواصل سيره مستمرا في وضع مجموعة الألوان ،حريصا على أن يكون بكل مجموعة الألوان الأربعة، حتى يصل إلى مكان معين يضع فيه رسالة ترشد إلى مكان الكتر

وقســـم يتخذ طريقا آخر، ويعمل على أن يضع المجموعات، ويكون لكل مجموعة أربع أرواق، ولكن يـــتعمد إنقاصها لونا(اللون الأحمر مثلا) فيضع ورقة من اللون الأصفر وأخرى من اللون الأزرق ، و وقتين من اللون الأخضر.. ويستمر في سيره ليضع مجموعة أخرى (ويتعمد دائما إلا يكون فيها اللون الأحمر) فيضع ورقتين

38- لعبة عكس الاتجاه

أدوات اللعبة:

- معدات رسم الخرائط
- بوصلة
- كتر
- خامات البيئة لعمل علامات سرية

نظام اللعبة:

تكلف إحدى الطلائع بالخروج من المخيم، و إخفاء كتر على بعد حوالي ثلاث كيلومترات منه ويلاحظ ألا تترك أي اثر يدل على خط سيرها في أثناء ذهابها لإخفاء الكتر،

وبعـــد إخفاء الكتر في المكان الذي تختاره ، تقفل راجعة، وفي أثناء عودتها، تقوم برسم خريطة لخط سيرها مستخدمة البوصلة، ومعتمدة على الأساس الفنية التي درستها في رسم الخرائط، وتقدر المسافة الـــتي تكـــون مجـــالا لرسمها بحوالي كيلومترين، وفي نهاية هذين الكيلومترين تختار مخبأ أخر تضع فيه الخريطة التي تدل على مكان الكتر، ومع الخريطة خطاب أو اكثر من الخطابات السرية به التنظيمات اللازم اتباعها.

ثم تـــبدأ الطلـــيعة في العـــودة إلى المخـــيم، وفي أثناء عودتها، ومن المنطقة التي اخفت فيها الخريطة والخطابـــات السرية، تبدأ عمل علامات سرية مستخدمة في ذلك خامات البيئة والوسائل المختلفة في عمل هذه العلامات حتى تصل الى المخيم

وهـــنا يكلف القائد باقي الطلائع بالخروج للبحث عن الكتر، وبطبيعة الحال سيكون اتجاهها للبحث عكس العلامات السرية الموضوعة، وكذلك بالنسبة للخريطة المرسومة

إذا نجحت الطلائع في العثور على الكتر تكون هي الفائزة ،وإذا فشلت في العثور عليه وإحضاره تعتبر الطليعة الأولى هي الفائزة، ويمكن أن تعاد اللعبة بتغير الأدوار

39- لعبة ابحثوا عن أثارهم

أدوات اللعبة:

- مجموعة من حبات الفول
- مجموعة من حبات الذرة
- مجموعة من أغصان الشجر الرفيعة

نظام اللعبة:

تخــرج طلــيعة وينتشر أفرادها في ارض فسيحة تاركين، وراءهم مجموعة من حبات الفول والذرة و أغصان الشجر

وبعــد حــوالي نصف ساعة، يخرج أفراد الطليعة الثانية، محاولين أن يقتفوا اثر أفراد الطليعة الأولى، ويعملون على أن يجمعوا ما تركه أفراد الطليعة الأولى من الفول والذرة و أغصان الشجر

وتفــوز الطليعة الثانية إذا استطاعت أن تجمع ما تركته الطليعة الأولى من أثار، وإلا اعتبرت الطليعة الأولى هي الفائزة

وتعــاد اللعبة بان يسمح في هذه المرة لأفراد الطليعة الثانية بترك بعض حبات الفول والذرة و أغصان الشجر ، ليتبعها أفراد الطليعة الأولى

40- لعبة أثار الرمال

أدوات اللعبة:عدد 2 كيس من الرمال

نظام اللعبة:

تخــرج الطلــيعة من المخيم ومعها كيسان من الرمل ، ويكون عريف هذه الطليعة لابسا حذاء مميزا ،بمعنى أن يكون نعله من (الكوتش) الذي يترك أثرا بارزا

وتــبدأ الطليعة سيرها من مكان محدد، ويسبقها أحد أفرادها الكشافين، ويحمل معه كيسا من الرمل، وكــلما سار حوالي 20 أو 25 مترا ، فرش جانبا من الأرض على يمين الطريق ببعض الرمل، ليسير عليه عريف الطليعة بحذائه المميز، ليترك أثره سيره على هذا الجزء من الرمل، ويعمل الترتيب على أن يكرر ذلك خمس مرات... (أي تكون أثار حذاء العريف هي الواضحة فقط على الرمل) وبعد هذه المرات الخمس، يسير على الرمل الذي يتم فرشه على الأرض اثنان : العريف ذو الحذاء المميز، و آخر حذاؤه عادي بحيث يظهر على الرمل أثران ، أحدهما اثر حذاء العريف ، والآخر اثر الحذاء العادي

ويكرر ذلك حوالي سبع مرات أخرى

وعـــند مفترق إحدى الطرق يكون هناك اثنان من الكشافين،يحمل كل منهما كيسا من الرمال (بدل واحد فقط) ويتجه أحدهما في طريق ويتبعه عريف الطليعة بحذائه المميز، ويتجه الثاني في طريق آخر، ويتبعه الشخص الأخر ذو الحذاء العادي، الذي سبق وترك اثر حذائه مع العريف على بعض أجزاء

وتنـــتهي أثار حذاء العريف برسالة ترشد إلى مكان الكتر، أما أثار الحذاء العادي ، فهي أثار مضللة تصـــل إلى طريق وعر، لا يؤدي إلى شيء ، بعد خروج هذه الطليعة بحوالي نصف ساعة، يخرج باقي اللاعـــبين ومعهـــم خطاب من القائد موضح به التعليمات اللازم اتباعها، والتي تتلخص في أن هناك بعـــض المســـروقات سرقها جماعة من اللصوص خرجوا من المخيم، والمطلوب تتبعهم والعودة بهذه المسروقات

والمفـــروض طـــبعا في هذه الحالة أن يتبع اللاعبون اثر الحذاء البارز لأنه بدأ بعد المخيم مباشرة ، ولا يلقوا بالا لاثر الحذاء العادي

يفوز اللاعبون إذا عادوا بالكتر بعد الموعد الذي يحدده لهم القائد

41- لعبة المطاردة

أدوات اللعبة:كور متعددة مصنوعة من الورق

نظام اللعبة:

يعين القائد كشافا يقوم بدور الهارب من العدالة

يخـــرج الهـــارب من المعسكر إلى أية منطقة مجاورة يختارها، ويلقي على جانبي الطريق في أثناء سيره ببعض أشياء تدل عليه ، حتى يجد مخبأ صالحا يؤويه

بعد مضي نصف ساعة من خروج الهارب ، يخرج وراءه الكشافون الباقون – وهم رجال المباحث أو الشرطة- متتبعين ما يترك من أثار.

فـــإذا وفق الكشافون الذين يقومون بدور رجال المباحث في الاهتداء إلى مخبئه ، ودنوا منه، يقذفهم بكـــرات من الورق يكون قد جهزها من قبل خروجه، وكل من تصيبه قذيفة يخر صريعا، أي يسقط على الأرض بلا حراك

يقـــوم المطاردون- رجال المباحث- بدورهم بقذفه أيضا بقذائف من الورق ، ولا يخر الهارب صريعا إلا بعد أصابته بست قذائف .

يفـــوز الهارب إذا أصاب المطاردين جميعا، ويفوز المطاردون إذا أصابوه بست قذائف قبل أن يصابوا جميعا

42- لعبة اجتياز الحدود

نظام اللعبة:

يمثل الحدود طريق خلوي طوله نحو نصف كيلومتر تقريبا ويحسن أن يكون رمليا أو متربا ليسهل فيه ترك أثار الأحذية

وإذا اختار اللاعبون مكانا صحراويا فيبين خط الحدود بالحجارة يوزع الكشافون الذين يمثلون حراس الحـــدود عـــلى طول الطريق ويقف بعض الكشافين كحراس احتياطيين في منتصف المسافة بين خط الحدود، ومكان يحدد بشجرة ، أو أعلام كشفية يمثل اقرب مدينة إلى الحدود

وعـــلى مسافة مناسبة ، ولتكن 500 متر امثلا من الحدود في الجانب الأخر يجتمع الكشافون الذين يقومون بدور عصابة المهربين

يجـــتاز أفراد العصابة خط الحدود فرادى أو مجتمعين أو منتشرين على طول الخط ، قاصدين المدينة ما شين أو مهرولين

والمفـــروض أن الذي يخفى في طيات ثيابه الأشياء المهربة واحد منهم فقط ، ويكون لابسا حذاء في كعبه حديدة تشبه كعب الغزال أو حدوة الفرس، أو يكون نعل حذائه من الكوتش المخطط

وعند ما يعبر المهربون الحدود يبحث الحراس عن الأثر المعلوم،فإذا وجده أحدهم صاح بأعلى صوته ، منذرا الحراس الاحتياطيين بعبور المهرب الحدود ، وفي الوقت نفسه يتعقب أثاره بأسرع ما يستطيع ، ويهرول إليه الاحتياطيون، ويتضافرون على القبض عليه قبل بلوغه المدينة

فإذا استطاع المهرب مجاوزة المدينة، اصبح في مأمن ، ويعد فائزا أما إذا قبض عليه قبل وصوله المدينة فيكون القابض عليه هو الفائز

43- لعبة القاتل

أدوات اللعبة: مجموعة من الحبوب كالذرة أو الفول

نظام اللعبة:

يمثل أحد الكشافين قاتلا أجهز على فريسته بسكين، ثم يفر بسكينه تقطر دما

يخرج عدد من الكشافين بعد خمس دقائق من فراره مقتفين أثار نقط الدم ،التي تتساقط من السكين، ويكون مع الكشاف الفار حبوب يسقط بعضها في أثناء فراره ممثلة نقط الدم

فإذا وصل القاتل إلى المكان الذي عينه له القائد دون أن يلمسه أحد من مطارديه عد فائزا

على شريطة أن يصل إلى المكان المعين قبل أول واصل إليه من مطارديه بعشرة دقائق على الأقل

44- لعبة اتبعني

أدوات اللعبة:حبوب من القمح والذرة والفول والأرز

نظام اللعبة:

يختار القائد كشافا، ويزوده بمقدار من حبوب القمح والذرة والفول والأرز ، ويطلب منه أن يخرج من المخيم ماشيا او راكبا دراجة ويعين له الطريق التي يسلكها

يسير الكشاف في طريقه المرسومة، ويسقط مما معه من الحبوب مقدار في أماكن مختلفة منها ، وبخاصة في مفارق الطرق لتدل عليه

يخرج باقي أفراد الفريق بعد حوالي نصف ساعة من خروجه مقتفين أثاره

وقد يعمد الكشاف أحيانا للاستعانة بقطعة من الطباشير يرسم بها بعض العلامات السرية،على البوابات أو جانبي الطرق أو أعمدة التلغراف، كما يعمد للاستعانة ببعض خامات البيئة لعمل مثل هذه العلامات

ولكن الكشاف نظيف ، فينبغي والحالة هذه على الكشافين المقتفين لأثره أن يزيلوا هذه الآثار كلما مروا بها

ويحسن أن يعمد الكشاف المقتفى أثره إلى تخبئة خطاب يدل عليه في آخر علامة من العلامات السرية التي سيضعها ... وفي هذا الخطاب يخبرهم بمكان وجوده

45- لعبة كلاب الصيد

أدوات اللعبة: حبوب من الأرز

نظام اللعبة:

يختـــار القـــائد عددا من الكشافين ليقوموا بدور الأرانب البرية، ويخلو بهم ، ويحدد لكل واحد منهم مكانا معلوما يذهب إليه، ويختفى فيه

يقوم باقي أفراد الفرقة بدور كلاب الصيد

عـــندما يعطي القائد إشارة البدء ، تخرج الأرانب من المخيم ، بينما تبقى " كلاب الصيد" في الخيام بحيث لا يرون الأرانب وهم خارجون

تســـير الأرانـــب كل إلى الجهة المعينة له، تاركين في أثناء سيرهم أثارا يمكن تتبعها كحبوب أو قطع صغيرة من الورق

بعـــد عشـــرين دقيقة من خروج الأرانب، يخرج كلاب الصيد ويسيرون خلفهم، مقتفين أثارهم التي يكونون قد تركوها

يفـــوز كـــلاب الصـــيد إذا اهتدوا إلى مخابئ الأرانب كلهم أو اغلبهم بعد مضى نصف ساعة من خروجهم

فإذا لم يهتدوا إليهم بعد الزمن المحدد، عادوا أدراجهم، وعند ذلك يفوز الأرانب

46- لعبة اكتشاف معالم الطريق

أدوات اللعبة: بطاقات بقدر عدد اللاعبين

نظام اللعبة:

يقـــوم الفريق برحلة خلوية، ومعهم القائد،وفي أثناء السير يعمل القائد على أن يسجل في كل بطاقة وصـــفا موجزا لبعض معالم الطريق، مثل مزلقان سكة حديد عليه شارة من شارات المرور، أو ساقية مهجورة بجوار شجرة جميز أو جرن من القمح وسط حقل في الجهة الغربية من الطريق... وهكذا

وفي نهايـــة الرحلة، يوزع القائد البطاقات على أفراد الفرقة ، وفي أثناء العودة، يحاول كل كشاف أن يكتشف المنطقة التي وصفها في البطاقة التي حصل عليها ، ويكتب عنها تقريرا كاملا

الكشاف الذي يكون تقريره أدق و أوفى يكون هو الفائز

47- لعبة الغزال الشارد

أدوات اللعبة: خيوط من الصوف الأحمر

نظام اللعبة:

هناك غزال شارد، ينتقل من مكان إلى آخر تاركا، وراءه بعض الآثار يرمز إليها بمجموعة من خيوط الصوف الأحمر، تمد على الطريق، أو تعلق على الأشجار، أو ساريات البرق، وتكون الخيوط بكمية كبيرة لا في مكان واحد، ولكن في أمكنة متفرقة

تخرج الطلائع لتتبع اثر الغزال الشارد، وعلى كل طليعة أن تجمع اكبر عدد ممكن من أثاره، وهي خيوط الصوف الأحمر

وبعد الوقت المحدد تعود الطلائع ، والطليعة التي جمعت عددا اكبر من الصوف تكون هي الفائزة

48- لعبة طليعة الدراجات

أدوات اللعبة: - دراجات لأفراد طليعة - جبات فول أو ذرة أو أرز

نظام اللعبة :

يخرج أفراد طليعة راكبين دراجاتهم، ويحاول كل فرد من الطليعة أن يوقع بعض حبات من الفول أو الذرة أو الأرز أثناء سيره ، ولا مانع من أن يتخذ بعض أفراد الطليعة طرقا مختلفة توصلهم إلى مكان يكون القائد قد حدده لهم من قبل، وعند وصولهم إلى هذا المكان يحاول كل منهم أن يتخذ له مخبأ وبعد خروجهم بحوالي خمس دقائق يتبعهم أفراد الطلائع الباقية ، وتسير كل طليعة تحت إمرة عريفها، وتحاول كل طليعة أن تتبع اثر طليعة الدراجات ، مستعينة بآثار هذه الدرجات من جهة، وبحبات الفول أو الذرة التي سيتركها أفراد طليعة راكبي الدراجات من جهة أخرى .

الطليعة التي تستطيع أن تصل إلى مخابئ راكبي الدراجات وتأسر اكبر عدد منهم تكون هي الفائزة(والأسر يكون بمجرد اللمس)

وإذا لم تستطع الطلائع أن تأسر أحد من طليعة الدراجات تكون هذه الطليعة الأخيرة هي الفائزة وتعاد اللعبة باختيار طليعة أخرى، لتكون هي طليعة الدراجات ...وهكذا

49-لعبة تتبع الهارب

نظام اللعبة:

يختار أحد الكشافين المهرة ليمثل دور الهارب ، ويخرج من المخيم، ويختار اثنان آخران يخرجان وراءه بعد دقيقتين فقط من خروجه ، بحيث يكون على مرأى النظر منهما

ويحـــاول هذان الكشافان أن يتتبعا اثر الكشاف الهارب، ويلاحظ أن الكشاف الهارب يجتهد في إلا يترك وراءه أي اثر، ولهذا يعمد الكشافان اللذان يتبعانه إلى أن يقوما بعمل بعض أثار في أثناء سيرهما أو جرهما وراءه تحدد الطريق التي يسلكها في هربه

بعد حوالي عشر دقائق يرجع كشاف من الاثنين اللذين يتبعان الهارب، ليرشد باقي أفراد الطليعة إلى طريق الهارب،أما الكشاف الثاني فيقوم بمتابعة عمله من حيث مطاردة الهارب، وترك أثار وراءه تدل على خط سيره ، وفي الوقت نفسه يحاول الهارب تضليل الذي يقتفي أثره

يحـــدد للهارب مكان معين لا يتعداه ، وإذا استطاعت الطليعة أن تقبض عليه بعد وقت معين عدت فائزة ، والايعتبر الهارب هو الفائز وتعاد اللعبة باختيار " هارب" آخر

50-لعبة اكتشاف الجريمة

نظام اللعبة:

يقوم اثنان من الكشافين بتمثيل حادث على قطعة ارض رملية بعيدا عن الأعين

ويكـــون ذلـــك بان يتشابك أحدهما، وهو يلبس كشافا مع آخر وهو يلبس الملابس البلدية، ويكون حافيا، ومعه جردل أو شيء آخر، ويجذب كل منهما الأخر، حتى يقع أحدهما على الأرض ، ويبرك الـــثاني فوقه، ويحاول الذي وقع أن يقوم، وعندما يتمكن من ذلك يكون الآخر قد جرى ، فيحاول اللحاق به بعد أن يكونا قد خلفا وراءهما بعض النقود أو الأقلام أو ما شابه ذلك

يـــتابع الاثنان الجري وراء بعضهما بعضا وقد يتشابكان مرة أخرى على قطعة ارض رملية أو متربة، ويخلفان بعض الآثار

وهكـــذا تستمر المعركة بينهما حتى يتمكن أحدهما من التغلب على الأخر ، وتكميمه ، أو ربطه في مكان ما بقرب شجرة

عـــلى باقي الطلائع أن تقتفي اثر هذين الكشافين حتى تهتدى إلى مكان الكشاف المربوط وتنقذه، ثم تتابع تقدمها حتى تصل لمكان الكشاف الأخر الذي فر

51- لعبة صيد الثعالب

أدوات اللعبة:

- مئات من قصاصات الورق الملون الصغيرة
- شرائط من القماش الأصفر ودبابيس

نظام اللعبة:

تختار منطقة معينة في غابة فسيحة، وتحدد هذه المنطقة حيث يجتمع فيها اللاعبون

يخـــتار من بين هؤلاء اللاعبين إحدى الطلائع لتمثل دور" الثعالب" بينما باقي اللاعبين يمثلون دور" الكلاب"

يضع كل ثعلب على ذراعه اليسرى شريطا من القماش الأصفر ويثبته بدبوس

وتخرج الثعالب ومعها قصاصات الورق الملون، ويتخذ كل ثعلب منها اتجاها معينا، وفي أثناء سيره ، يوقع بعض قصاصات الورق الملون ويكرر ذلك بين كل 20 أو 30مترا تقريبا

وبعـــد خـــروج الثعالب بحوالي ربع ساعة تخرج وراءها الكلاب ، محاولة اقتفاء أثرها، فإذا رأى أحد الكلاب ثعلبا اندفع نحوه وقتله ، وذلك بانتزاع شريط القماش من على ذراعه

تفوز الكلاب إذا استطاعت الفتك بجميع الثعالب في خلال مدة معينة

وتعاد اللعبة باختيار طليعة أخرى لتمثل دور الثعالب

ويلاحظ في كل مرة أن تكلف الكلاب التي تخرج أخيرا بجمع قصاصات الورق المنثورة على الأرض

52- لعبة الكلب هول

أدوات اللعبة: - بصل - حبوب أرز

نظام اللعبة:

يخـــرج أفراد طليعة من المخيم، ومع كل فرد بصلة كبيرة ، يحك بها ما يصادفه في طريقه من أعمدة، وصخور ، وجذوع أشجار... الخ

وبين كل مسافة وأخرى يتعمدون إسقاط قليل من حبوب الأرز ، ويستمر أفراد الطليعة في سيرهم، حتى يصلوا إلى مكان معين، ويجلسون متفرقين، ويخبئ واحد منهم فقط بقايا ما كان معهم من بصل في " جربنديـــته" بشـــرط أن يكون باقي أفراد الطليعة معهم " جربنديات" أو يخبئها في كيس أو أي شيء آخر يكون مع باقي أفراد الطليعة مثله

ويخرج أفراد الطليعة الثانية بعد خروج أفراد الطليعة الأولى بحوالي ربع ساعة، متتبعين اثر أفراد الطليعة الأولى ومستدلين على ذلك برائحة البصل ، حتى يصلوا إلى حيث يجلس أفراد الطليعة الأولى، ويعملوا على أن يحصلوا على الكنز منهم وهو كيس البصل الموجود مع أحد الطليعة الأولى كما بينا، ويكون ذلك "بشم" هؤلاء الأفراد واحد واحدا ،

وإذا نجحت الطليعة الثانية في الحصول على الكنز،عدت فائزة وتعاد اللعبة بتبادل الطليعتين

الباب الثامن :ألعاب البحث عن الكنز

53- لعبة إعادة الغنائم

عدد اللاعبين: طليعتان

أدوات اللعبة:

- خطابات سرية بها التعليمات
- بوصلات
- مسروقات يمكن أن تمثل بما يأتي: عدد 2علم طليعة، عدد 2 وتد، عدد 2 علم سيمافور

المدة المحددة: من ساعة إلى ساعتين

تعليمات عامة للطليعتين:

في الليلة الماضية سطا بعض اللصوص على مخازن المخيم، واستطاعوا أن يستولوا على بعض المسروقات الثمينة ، لقد أحس بعض الحراس بهؤلاء اللصوص، وهم يسرعون الخطا بالمسروقات، وحاولوا اللحاق بهم فلم يفلحوا ولكنهم استطاعوا أن يلتقطوا رسالتين وقعتا من اللصوص، وهم يجرون مسرعين ،وفي هاتين الرسالتين توجد تفاصيل وصف المنطقة التي سيخفون فيها مسروقاتهم

ستجدون إحدى هاتين الرسالتين داخل المظروف الآخر، فحاولوا أن تهتدوا بما فيها حتى تصلوا إلى مكان المسروقات

أما الرسالة الأخرى فستعطى لمجموعة ثانية، ستخرج في نفس الوقت الذي ستخرجون فيه، وسيحاولون الوصول إلى المسروقات والعودة بها سريعا

عليكم أن تقوموا بكتابة تقرير تسلمونه عند عودتكم، مع رسم خريطة توضح خط سيركم

الرسالة الموجهة إلى الطليعة الأولى

" من الباب الرئيسي للمخيم اتجه جنوبا، وسر في الطريق الرئيسي نحو 50 مترا ،ثم سر في اتجاه 240° لمسافة 30 مترا ، ثم في اتجاه 245° حتى تصل أول الطريق الزراعي

مـــن هناك اتجه جنوبا حتى تصل إلى حقل الفول، ثم سر مع المصرف في اتجاه شمال شرقي حتى تصل للجسر الصغير، ومن هناك سر في اتجاه 105° حتى تصل إلى شاطئ النهر

اتجه شرقا حتى تصل إلى سهل فسيح يقع في نهايته " ساقية" من هناك تجد بعض الآثار التي تقودك إلى مخبأ المسروقات

اترك جميع الآثار كما وجدتها

أتمنى لك التوفيق مع أطيب التمنيات القائد

الرسالة الموجهة إلى الطليعة الثانية

" من باب المخيم الموجود في الشمال الشرقي للمخيم سر في اتجاه 50° حتى تصل إلى أول الطريق، ومـــن هناك سر في اتجاه 30° لمسافة 100 متر، خذ الممر الزراعي الذي يتجه نحو الشمال الشرقي، وواصـــل السير فيه حتى تصل إلى شجرة الكافور، اتجه شرقا مسافة 50 خطوة، ثم سر اتجاه 200° حتى تصل إلى طريق المصرف

سر غربا حتى يقابلك سهل فسيح يقع في نهايته ساقية، ومن هناك تجد بعض الآثار التي تقودك إلى مخبأ المسروقات ..

اترك جميع الآثار كما وجدتها .

أتمنى لك التوفيق مع أطيب التمنيات " القائد

ملاحظات :

- هـــذا الـــنوع من العاب البحث عن الكتر هو الأكثر شيوعا، لأنه يتضمن تدريب الكشافين عـــلى الكـــثير من الفنون والمهارات الكشفية مثل كتابة التقارير، ورسم الخرائط، اتجاهات البوصلة، اقتفاء الأثر، العلامات السرية ..الخ
- الرســـالتان الموضحتان هنا تمثلان وصفا حقيقيا للعبة من العاب البحث عن الكتر، تم تنفيذها في أحد المخيمات

وعلى القادة أن ينسجوا على منوالها طبقا لطبيعة البيئة التي ينظمون فيها هذه اللعبة

- يحسن في مثل هذه الألعاب أن يكون مع كل كشاف من الطليعة صورة من " الرسالة " ولا يكـــتفي بإعطـــاء صورة واحدة لعريف الطليعة، لان هذا ادعى لمشاركة الكشافين مشاركة فعلية في اللعبة

54-لعبة عصابات شيكاغو

(هذا نوع من أنواع العاب البحث عن الكتر يطلق عليه اسم البحث عن الرجل mam-hunt)

عدد اللاعبين: أي عدد من الطلائع

على أن تكلف كل طليعة بالبحث عن لص واحد من أفراد العصابة

أدوات اللعبة: الملابس التي سيتنكر بها أفراد العصابة

زمن اللعبة: ساعتان

مجرى الحوادث : (انظر الخريطة رقم 2)

- في الساعة الرابعة من صباح اليوم، سطت إحدى العصابات على محل تاجر المجوهرات الموجود بشارع النصر، واستولت على بعض ما به من المجوهرات، وقدرت المسروقات ببضعة آلاف من الجنيهات
- وقد أحس رجال الشرطة بالجريمة عقب وقوعها في الحال فسارعوا لتعقب المجرمين، وتمكن رجال الشرطة من ضبط السيارات التي استخدمها هؤلاء المجرمين الذين اضطروا لتركها عند النقطة (م) ، وسارعوا للاختفاء في هذه المنطقة التي عرفت بأنها احسن مأوى للمجرمين لما تمتاز به من مخابئ طبيعية يسهل عليهم الاختفاء فيها
- إن رجال الشرطة في حاجة إلى مساعدتكم للقبض على الهاربين، فسارعوا لتقديم هذه المساعدة
- لقد حاصر رجال الشرطة المنطقة، داخل كردون دائري نصف قطره حوالي 250° متر كما هو موضح بالخريطة رقم 6

التعليمات:

- على طليعتك أن تبحث في المنطقة (س)

  (ويحدد للطليعة الثانية المنطقة (ص) والثالثة المنطقة (ع) والرابعة المنطقة (ل)
- الرجل الذي ستبحثون عنه يتميز بالصفات الآتية:
  - الطول : 150سم
  - لون الشعر : اسمر
  - العيون: زرقاء
  - لون الوجه: اسمر
  - السن: في حدود العشرين

- الملابس: جاكت سبور يتدلى منها منديل ابيض – البنطلون اسمر – الحذاء اسود – الجوارب رمادية – القميص ابيض – الكرافت احمر وبه دبوس اصفر
(ويحدد لكل طليعة رجل بصفات أخرى)

- على الطليعة أن تقبض على هذا الرجل، وتحضره إلى المخيم
ارجوا أن اجتمع بكم عند الساعة .....

و أتمنى لكم التوفيق   القائد

ملاحظات:

يحسن في مثل هذه الألعاب أن يتنكر اثنان آخران في نفس الملابس مع اختلاف يسير، كأن يلبس أحدهما الجاكت بدون منديل، أو يكون الحذاء بني، ويلبس الآخر، البنطلون رمادي، والكرافت كحلى .. وهكذا ..

55- لعبة ابحث عن العريف

عدد اللاعبين: أي عدد من الطلائع

ساحة اللعبة : أي ساحة مناسبة محيطة بأحد المخيمات

أدوات اللعبة : خيوط من الصوف من ألوان بقدر عدد الطلائع

الزمن: ساعة ونصف

نظام اللعبة :

- يتفق القائد مع عرفاء الطلائع على الاختفاء من المخيم عند ساعة معينة، بدون أن يلفتوا الأنظار إليهم
- يكون مع كل عريف طليعة مجموعة من خيوط الصوف بلون معين، فعريف طليعة الأسود يكون معه خيوط حمراء، وعريف طليعة الثعالب خيوط صفراء ... وهكذا
- يعمل كل عريف طليعة على اتخاذ طريق معين، على أن يترك وراءه بين كل مسافة وأخرى بعض خيوط الصوف التي يمكن الاسترشاد بها ، وفي نهاية المطاف يتخذ له مكانا يختفي فيه .
- بعد حوالي ثلاثة أرباع الساعة من خروج العرفاء، يجمع القائد الفرقة ،ويلاحظ الجميع عدم وجود عرفاء الطلائع، وهنا يكلف القائد كل مساعد عريف طليعة بالخروج مع طليعته

للبحـــث عـــن عـــريفهم، ويعطيه قطعة من خيط الصوف من لون خيوط الصوف التي مع العريف

فمثلا يعطى لمساعد عريف طليعة الأسود خيطا احمر، ومساعد عريف طليعة الثعالب خيطا اصفر .. وهكذا

- تخرج الطلائع من المخيم، وكل طليعة تتبع اثر خيوط الصوف التي تركها عريفها ،وهدفها: " ابحث عن العريف"

ملاحظات:

هـــذا النوع من الألعاب يعتبر من أفيد الألعاب الخلوية، لان فيه تدريبا لمساعدى عرفاء الطلائع على قيادة طلائعهم

كما يمكن أن يكون هذا النوع من الألعاب وسيلة لجمع الفرقة خارج المخيم عند نقطة معينة، لتنظيم لعبة خلوية أخرى

56- لعبة الطفل التائه

أدوات اللعبة: خرائط وبوصلات

نظام اللعبة :

يجمع القائد عرفاء الطلائع ويسلم كلا منهم رسالة يطلب إليهم أن يفضوها في وقت محدد، بعد أن يستعدوا للخروج مع طلائعهم من باب المخيم

عند الوقت المحدد يفض كل عريف طليعة رسالته، وفي هذه الرسالة " خريطة" تحدد خط سير كل طليعة إلى مكان معين

ويلاحـــظ أن كـــل طليعة ستسير في اتجاه مخالف للطليعة الأخرى ، ولكن جميع الطلائع تصل في النهاية إلى هذا المكان

ويحسن اختيار المكان المنشود، بحيث تكثر فيه المخابئ الطبيعية، والأشجار الكثيفة، وحقول الذرة والقصب، حيث يسهل الاختفاء،

وفي هذا المكان يكون القائد قد طلب إلى أحد الكشافين أن يتخذ أي مخبأ يختفي فيه

وبعـــد وصول الطلائع إلى المكان المحدد، ينتشر أفراد كل طليعة في هذا المكان، محاولين البحث عن الكشاف المختفي

والطليعة التي تعثر عليه أولا تكون هي الفائزة

57- لعبة المحتال

أدوات اللعبة : علم من أعلام الطلائع

نظام اللعبة :

يفضل القيام بهذه اللعبة أثناء أحد المخيمات، وتتم على الوجه التالي:

- يضع القائد علما من أعلام الطلائع بجوار سارية العلم
- يسـر إلى أحـد الكشـافين بان يحتال على اخذ هذا العلم من غير أن يراه أحد من إخوانه الكشافين، ويذهب به إلى مكان يعينه له ، ويبعد عن المخيم بنحو 500 متر
- يدعو القائد الكشافين للاجتماع به ، وعندما يستجيبون له ويلتفون حوله، يقول لهم :

" لقـد نمى إلى علمي أن أحد اللصوص يزمع سرقة المخيم فكونوا على حذر ويقظين، حتى تحولوا بينه وبين ما يريد"

ثم يأمرهم بالانصراف ليقوم كل كشاف بما كلف به من عمل

- يحـاول الكشـاف الـذي كلـف بان يقوم بدور اللص المزعوم اغتنام الفرصة لأخذ العلم والخروج به من المخيم خلسة، والذهاب إلى المكان المعين له
- فإذا استطاع ذلك عد هذا الكشاف فائزا، أما إذا رآه أحد رفقائه الكشافين واكتشف أمره، صاح منبها رفقاءه فيسارعون إليه، ويقبضون على اللص

وفي هذه الحالة بعد انه اخفق في مهمته، ويعتبر الكشاف الذي اكتشف أمره هو الفائز

- تكـرر اللعبة عدة مرات، بان يسير القائد إلى كشاف أخر للقيام بدور اللص، وذلك بعد أن يعود كل كشاف إلى عمله

58- لعبةالفرس الهارب

نظام اللعبة :

يحسن في هذه اللعبة اختبار حقل ذرة أو قصب بعد إذن صاحبه وتسير اللعبة كالأتي:

- يختـار العـريف الأول أو أحد عرفاء الطلائع ليمثل دور " فرس هارب" حيث يذهب إلى الحقل المختار ويختفي فيه
- بعد عشر دقائق من اختفائه، يخرج الكشافون للبحث عنه لإمساكه والرجوع به، فيدخلون الحقـل، ويحاولون التقدم نحوه من غير أن يحدثوا صوتا ينم عنهم، على حين يكون " الفرس

الهارب" يقظا، وكله آذان صاغية وعيون متلفنة، فإذا ما رأى كشافا من المختارين لإمساكه يقترب منه ناداه باسمه ، فيخرج من اللعبة

- تستمر اللعبة حتى يتمكن الكشافون من وضع خطة للانقضاض على "الفرس الهارب" و الإمساك به قبل أن تعطى له الفرصة للمناداة باسم من سيقبض عليه
- بعد نصف ساعة من دخول المطاردين الحقل يصفر القائد فيقر كل لاعب في مكانه

ويفوز "الفرس الهارب" إذا لم يكن أحد قد تمكن من الإمساك به

ويليه في الفوز الكشاف الذي يكون قد وصل إلى اقرب مكان من " الفرس الهارب" من غير ان يكون قد راه

تكرر اللعبة باختيار آخر ليقوم بدور الفرس الهارب وهكذا دواليك

59- لعبة هذا دليلك

أدوات اللعبة :

مجموعة من أوراق النبات

كنز(ثمار فاكهة أو أي شيء مماثل)

نظام اللعبة :

يقسم اللاعبون إلى فريقين، ويعد القائد بعض خطابات لتوجيه كل فريق، على أن يستخدم في ذلك بعض الخطابات السرية مستخدما التورية التي تحتاج إلى مهارة الكشاف، لمحاولة فهم محتوياتها

ويعمل الترتيب على أن هذه الخطابات توصل كل فريق إلى مكان يبدأ منه إشارات ترشد إلى مخبأ الكنز، وهذه الإشارات عبارة عن مجموعة من أوراق الأشجار بها ورقة بعينها هي دليل الفريق إلى الكنز، وهذه الورقة يحسن أن يرمز إليها في الخطاب الأخير للقائد، ولا يذكر اسمها صراحة

فإذا فرضنا أن القائد سيختار مجموعة أوراق الأشجار الآتية :

ورق عنب، ورق جميز، ورق توت، ورق كافور،

وانه اختار ورق " العنب" ليكون الدليل إلى الكنز، فيمكن أن يشير إلى ذلك في الخطاب الأخير الذي سيوصل القائد إلى مجموعة أوراق الأشجار بالآتي:

" ... عندما تصل إلى هذه الشجرة الكبيرة التي تمتاز بأنها دائمة الخضرة ولها ساق وتدية غليظة ملساء مستقيمة ، تدق كلما نمت وارتفعت، والتي يعتبر خشبها من احسن أنواع الخشب متانة وصلابة (ويقصد بالطبع شجرة الكافور) ...بجوار هذه الشجرة ستجد مجموعة من الأوراق الخضراء،

ســـتجدها منتشرة كلما جد بك السير، قد لا تكون جميع هذه الأوراق بذات قيمة لك، بل ربما كان في بعضها ضرر خطير فأحذرها، ولكن ورقة من الأوراق التي عرفها قدماء المصريين، ووجدت بعض المومياء المصرية القديمة ملفوفة بها ، هذه الورقة عض عليها بالأسنان ، ولا تستمع لمن يقول لك كف عنها "

والورقة المقصودة هنا ...... هي ورقة العنب كما يتبين من وصفها ...وهي مسننة وتشبه الكف

وهنا يكون القائد قد وضع هذه الإشارات من مجموعة الأوراق، وبين كل إشارة وأخرى حوالي 20 مـــترا ، ثم يـــتعمد أن يضع بعض المجموعات، وبها ورق ناقص، فمجموعة تنقصها ورقة عنب، والمفروض أن كل فرقة ستتبع مجموعات الورق حيث يكون بينها ورقة العنب لأنها هي "الدليل"

كمـــا يعمــــل على وضع هذه المجموعات في طرق مختلفة للتضليل، أما الطريق الذي سيوصل إلى الكنز فيحرص على أن تمثل في هذه المجموعات ورقة العنب

وفي آخــــر إشـــارة يصح أن يضع خطابا يدل على مخبأ الكنز الذي يحسن أن يكون بهذه المناسبة بعض عناقيد من العنب ، أو زجاجة شراب العنب

والفريق الذي يصل إلى الكنز أولا يكون هو الفائز

60- لعبة اتبعني

أدوات اللعبة :

أغطية زجاجات بيبسي كولا، مصر كولا، ليمونيتا ، ليمونجو ....

نظام اللعبة :

تســـير اللعـــبة بنفس النظام السابق، ولكن بدلا من استخدام مجموعات مختلفة من أوراق النبات، يمكـــن اســـتخدام أغطـــية مختلفة من زجاجات البيبسي كولا، ومصر كولا، وليميونيتا ، وليمونجو .....الخ

عـــلى أن يختار من بين هذه الأغطية ، غطاء واحد، يكون هو دليل الفريق إلى الكنز، تماما كما هو موضح باللعبة السابقة

61- لعبة أيهما اصدق؟

أدوات اللعبة : خريطة ، بوصلة ، كتر

نظام اللعبة :

يعـــد القائد بعض الخطابات لتوجيه الفرقة للوصول إلى مكان معين وفقا لمخطط سابق، على أن يستخدم في ذلك بعض الخطابات السرية ، والاستعانة بخريطة وبوصلة في بعض أجزاء من الطريق

وعند وصول الفرقة إلى المكان المعين يكون في انتظارهما اثنان من الكشافين

أحدهما صديق يريد أن يدلهم على المكان الذي يوجد به الكتر.

والأخر عدو يريد أن يضللهم حتى لا يكتشفوا المكان الذي به الكتر

وعـــند وصول الفرقة ، يتصل رئيسها بهذين الكشافين ، ليستدل منهما على المكان الذي يستطيع أن يجـــد به الكتر، فيدله كل منهما على طريق (وبالطبع هو لا يعرف أيهما الصديق وأيهما العدو، والتعليمات التي سيكتبها القائد توضح أن الفرقة ستجد من يدلهم على الطريق، دون ذكر لأي شيء أخر) ومن الطبيعي أن يفكر رئيس الفرقة في تقسيمها إلى مجموعتين ، مجموعة يوجهها إلى طريق، ومجموعة يوجهها إلى الطريق الثاني

والمجموعة التي ستتجه إلى الطريق الذي به الكتر ستجد علامات سرية توصلها إلى مكانه ، فتأخذه وتعود به إلى المخيم

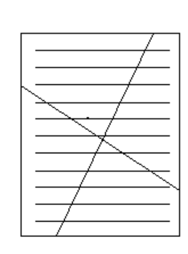
المجموعة التي ستتجه إلى الطريق الثاني ستجد بعض الأعداء يضللونهم مرة أخرى ، ويوجهونهم إلى طـــريق طويـــل وعـــر، يصل بهم أخيرا إلى المخيم، وقد يكتشف بعض أفراد هذه المجموعة الحيلة ، فينصحون زملاءهم بالعودة من حيث أتوا .

62- لعبة الرسالة الممزقة

نظام اللعبة :

يقســـم اللاعـــبون إلى فريقين متساويين، وتكتب رسالة ترشد إلى المكان المخبأ به الكتر، وتصف الطريق الذي يقطع ، والوسيلة التي تتبع للوصول إلى هذا الكتر

ثم تمزق هذه الرسالة إلى أربع أجزاء كما هو موضع بالرسم ، فيعطى أحد الفريقين جزأين من الرسالة مثل (1 ، 4) ويعطى الفريق الأخر الجزأين الباقيين مثل (2 ،3)



يجلس كل فريق ويحاول أن يستنبط الجزء الباقي من الرسالة، وعليه أن يكتشف بمهارته وذكائه ما يمكن أن تشير إليه ، حتى يهتدي إلى مكان الكنز

والفريق الذي يصل إلى الكنز أولا يكون هو الفائز

63- لعبة إحضار الكنز

أدوات اللعبة : فروع أشجار، أحجار، زلط، وغير ذلك من خامات البيئة

نظام اللعبة :

يجمع القائد الطلائع، ويحدد لكل طليعة مكانا معينا تبدأ منه، فتبدأ الطليعة الأولى مثلا من خارج باب المخيم متجهة يمينا، وتبدأ الطليعة الثانية من خارج باب المخيم متجهة يسارا ، وتبدأ الطليعة الثالثة من داخل باب المخيم متجهة يسارا، وتبدأ الطليعة الثالثة من داخل باب المخيم متجهة يمينا، والطليعة الرابعة تبدأ من داخل باب المخيم متجهة يسارا

ويحدد لكل طليعة زمنا قدره نصف ساعة، يقوم أفراد الطليعة خلالها بعمل " علامات سرية" متبعين في ذلك القواعد المرعية في عمل مثل هذه العلامات ، من ضرورة استخدام خامات البيئة في عملها، وجعل المسافة بين كل علامة والثانية حوالي 10 أمتار ،ومراعاة أن تكون على الجانب الأيمن من الطريق ... الخ

وتلاحظ الطليعة أن تتنوع هذه العلامات فلا تكون كلها اسهما، بل تراعى أن تستخدم مختلف أنواع علامات تتبع الأثر التي درستها،

وتشير أخر علامة إلى كنز مخبأ على مسافة محدودة (ويكون الكنز عبارة عن ثمرة أو خطاب أو جزع شجرة أو أي شيء أخر تفكر فيه الطليعة)

وتعود الطليعة مراعية الوقت المحدد لها

بعد أن تعود الطلائع، يطلب القائد من الطليعة الأولى أن تقتفي علامات الأثر التي وضعتها الطليعة الثانية، وتستحضر الكنز الذي وضعته، ويطلب من الطليعة الثانية أن تقتفي علامات الأثر التي وضعتها الطليعة الطليعة الثالثة ،وتستحضر الكنز الذي وضعته، ويطلب من الطليعة الثالثة أن تقتفي علامات الأثر التي وضعتها الطليعة الرابعة، وتستحضر الكنز الذي وضعته، ويطلب من الطليعة الرابعة أن تقتفي علامات الأثر التي وضعتها الطليعة الأولى، وتستحضر الكنز الذي وضعته

ويحدد لكل طليعة مدة أقصاها نصف ساعة لاستحضار الكنز

والطليعة التي تحضر أولا ومعها الكنز، تكون هي الفائزة

64- لعبة صيد الفراش

أدوات اللعبة : شرائط قماش من لونين مختلفين

نظام اللعبة :

تخـــتار قطعة ارض بها بعض الأشجار، ويقسم اللاعبون إلى فريقين، ويحدد لكل فريق مجموعة من الأشـــجار، كما يحدد له مجموعة من الشرائط ، ويطلب من كل فريق أن يعلق الشرائط الخاصة به، عـــلى فـــرع أغصان هذه المجموعة من الأشجار التي حددت له ، وذلك بطريقة لا تلفت نظر الفريق الآخر

وعند بدء اللعبة يطلب من كل فريق محاولة (صيد الفراش) وذلك بجمع شرائط الفريق الأخر والفريق الذي يعثر على شرائط الفريق الأخر بالكامل قبل سواه يكون هو الفائز

65- لعبة جمع الأعلام

أدوات اللعبة:

- 4 أعلام صغيرة من لون واحد لكل طليعة
- فإذا كان بالفرقة 4 طلائع ، تعد:
- 4 أعلام حمر ، 4 أعلام صفر، 4 أعلام بيض، 4 أعلام زرق

نظام اللعبة :

يكلـــف القائد ثلاثة كشافين بالخروج لعمل علامات سرية مختلفة على أربعة مراحل، ويضعون في أخـــر كل مرحلة كنزا، عبارة عن مجموعة أعلام مكونة من علم احمر وعلم اصفر وعلم ابيض وعلم ازرق (عـــلى أن يلاحـــظ عـــند أعداد العلامات السرية الخاصة بالمرحلة الأولى أن تكون في أربعة اتجاهات تؤدي كلها إلى مكان واحد به الأعلام الأربعة)

وعند إشارة البدء، تخرج الفرقة بطلائعها الأربعة، كل طليعة تحت إمرة عريفها، وتتخذ كل طليعة اتجاها

أول طليعة تصل إلى نهاية المرحلة الأولى تستولي على اكثر الأعلام قيمة

والمفروض انهم يعرفون قيمة هذه الأعلام كالآتي:

- الأحمر يقدر بخمس نقط
- والأصفر يقدر بأربع نقط

- والأبيض يقدر بثلاث نقط
- والأزرق يقدر بنقطتين

وعلى ذلك فالطليعة التي تصل أولا تستولي على العلم الأحمر، والتي تليها تستولي على العلم الأصفر ... وهكذا..

ثم تتابع كل طليعة سيرها حتى تتم المراحل الأربع، وعند العودة تعد النقط التي حصلت عليها كل طليعة حسب لون العلم الذي استولت عليه في كل مرحلة، والطليعة الفائزة هي التي تحصل على اكثر النقط

66-لعبة البحث عن الرسائل

أدوات اللعبة :

- أوتاد
- خريطة يعدها القائد للطريق
- بوصلات
- رسائل

نظام اللعبة :

- يقسم اللاعبون إلى فريقين، ويعين لكل فريق عريف أول يتولى قيادة الفريق

يعد القائد خريطة للفريق الأول يسير بمقتضاها، ويكون معهم بوصلات توجههم للسير في الاتجاه الصحيح

ومـــع الخريطة رسالة أو اكثر بها التعليمات المطلوبة اتباعها، ويكون ابرز ما في هذه التعليمات أن يســـير هذا الفريق طبقا لما هو موضح بالخريطة، على أن يقف الفريق في محطات موضحة أيضا بهذه الخـــريطة، عند أول محطة يوضع " وتد" يشير إلى انه توجد في هذا المكان " أول رسالة" للفريق الثاني الذي سيقتفي اثر الفريق الأول، وهكذا يفعل الفريق الأول في المحطتين الثانية والثالثة

يخـــرج الفريق الثاني بعد خروج الفريق الأول بحوالي نصف ساعة، ومعه خريطة تحدد له خط سيره حتى "المحطة الأولى"

وعـــندما يصل إلى المحطة الأولى يبحث عن الرسالة التي وضعها له الفريق الأول، وفي هذه الرسالة توضـــيح لخـــط سيره حتى يصل إلى المحطة الثانية، وفي المحطة الثانية رسالة أخرى بها التعليمات التي يتبعها حتى يصل إلى المحطة الثالثة

وفي المحطة الثالثة يجد الرسالة الأخيرة التي توصله إلى الكتر

يحـــدد لكـــل فريق المدة التي يقضيها حتى يعود إلى المخيم وتعاد اللعبة بان يصبح الفريق الثاني هو الأول وبالعكس

67- لعبة من يحضر الكنز؟

نظام اللعبة :

تعـــتمد هذه اللعبة على العلامات السرية ، والرسائل التي يضعها القائد بين كل مكان و آخر أثناء الطريق

ويستحســـن أن يعمد القائد إلى استخدام الرموز، والإشارات المبهمة وكتابة الرسائل بالشفرات، حـــتى يتدرب الكشافون على أعمال ذكائهم ومهارتهم في محاولة قراءة ما ترمز إليه هذه الإشارات، وحل الشفرات، التي تحتوي عليها هذه الرسائل

وفي هـــذه اللعبة يبدأ القائد بإعطاء رسالة لكل طليعة توصلها إلى مكان معين، وعند هذا المكان، ولنفرض انه ساقية مهجورة ، يبدأ بعدها بعمل بعض العلامات السرية ، لتوصل إلى مكان أخر ينتهي بســـارية ، من ساريات البرق، يجد بعدها رسالة أخرى يصف فيها طريقا يصل بهم إلى شجرة توت، حيث يجدون بالقرب منها الكتر المنشود

والطليعة التي تصل أولا إلى الكتر تكون هي الفائزة

68- لعبة تسلق الأشجار

أدوات اللعبة :

- مناديل من مناديل الكشافة بقدر نصف عدد اللاعبين
- أغصان رفيعة

نظام اللعبة :

يختار لهذه اللعبة قطعة ارض فسيحة، مليئة بالأشجار الكثيفة، ويختار القائد طليعة من الكشافين المعروفين بالمهارة وخفة الحركة، ويزودهم ببعض مناديل كشافة، وبعض أغصان رفيعة

تكلف هذه الطليعة بالخروج من المخيم، وتحاول أن تعمل بعض علامات سرية مستعينة بهذه الأغصان الرفيعة، على أن ترشد هذه العلامات إلى مجموعة من الأشجار الكثيفة، ويقوم أفراد هذه الطليعة بربط منديل من مناديل الكشافة على أحد أغصان كل شجرة من الأشجار التي سيختاروها

بعد أن تنتهي الطليعة من ربط هذه المناديل في الأشجار، يخرج باقي أفراد الفريق، ويعملون على أن يتتبعوا اثر أفراد الطليعة، ويحاولوا الوصول إلى الأشجار المربوط بها المناديل، واكتشاف هذه المناديل والعودة بها

تعاد اللعبة باختيار طليعة أخرى لإخفاء المناديل

69- لعبة الكنز الثمين

أدوات اللعبة :

- حبوب من الفول والذرة
- خامات البيئة
- جذوع أشجار- حصا- زلط- الخ

نظام اللعبة :

يخرج أفراد إحدى الطلائع، ويقسمون أنفسهم أزواجا، فإذا كان عدد أفراد الطليعة ثمانية، يقسمون أنفسهم أربعة أزواج، ويتجه كل زوج إلى ناحية، ويتفقون على أن يقوم الزوج الأول بعمل علامات سرية من خامات البيئة، والزوج الثاني يقوم بعمل علامات سرية مستخدما الحصا والزلط وجذوع الأشجار، والزوج الثالث ينثر وراءه بعض حبوب الفول، والزوج الرابع ينثر وراءه بعض حبوب

الـــذرة، مـــع وضع علامات سرية بين كل حين و آخر، وفي نهاية المطاف لكل زوج، يضعان رسالة تحدد المكان الذي يوجد فيه الكتر، ويلاحظ انه كتر واحد، والرسائل كلها تشير إلى هذا الكتر
تخـــرج الطلائع، وتقتفي كل طليعة اثر زوج من الأزواج، والطليعة التي تستحضر الكتر أولا، تكون هي الفائزة

70- لعبة من يفوز؟

نظام اللعبة :

يقســـم اللاعـــبون إلى فريقين متساويين، ويكون لكل فريق جاسوسان لهما لدى الفريق الأخر، ويعـــرف هذان الجاسوسان المنطقة التي بها الكتر، ولكن لا يعرفان المكان بالضبط، وبالطبع لا يعرف الفريق الأول الجاسوسين اللذين بين أفراده، وكذلك الفريق الثاني لا يعرف من هما الجاسوسان اللذان بين أفراده

قـــبل بـــدء اللعـــبة يكلـــف القائد أحد الكشافين بإخفاء كتر في مكان يبعد عن المخيم حوالي كيلومـــترين، وعمل علامات سرية تهدى إلى اقرب مكان للكتر، بحيث يكون بين أخر علامة والكتر حوالي 50 مترا تقريبا

عـــند إشـــارة البدء يسير كل فريق في اتجاه العلامات السرية محاولا اقتفاء اثر هذه العلامات، حتى يصـــل ألي آخر علامة سرية، وهناك يحاول الجاسوسان الموجودان في كل فريق أن يضللا هذا الفريق ،حتى لا يصل إلى مكان الكتر، ولابد أن يكونا حذرين حتى لا يكتشف أمرهما أحد

وإذا سنحت لهما الفرصة للاتصال بالفريق الثاني يحاولان توجيهه للمنطقة الصحيحة

وهكـــذا يعمـــل هؤلاء الجواسيس عملهم، ولهذا يشترط أن يكونوا على جانب كبير من الذكاء والمهارة والدهاء وسعة الحيلة

والفريق الفائز هو الذي يستطيع أن يحصل على الكتر

71- لعبة أوراق النباتات

أدوات اللعبة:

مجموعة مختلفة من أوراق الأشجار والنباتات

نظام اللعبة:

يأمر القائد بمجموعة مختلفة من أوراق الأشجار والنباتات الموجودة في أماكن متنوعة بالمناطق المحيطة بالمخيم ثم يدعو الكشافين، ويعرض هذه الأوراق عليهم لمدة ثلاث دقائق، ويعطي إشارة البدء، فينطلق أفراد الطلائع نحو الأشجار المختلفة لجمع الأوراق المطلوبة، (أي التي عرضت أمامهم وتبينوا أشكالها وأنواعها) ، على أن يعودوا بها أو ببعضها بعد مدة يعينها لهم القائد

وعندما يعود أفراد الطلائع المشتركة، تعد الأوراق التي يتقدم بها أفراد كل طليعة والمطابقة للتي عرضت أمامهم

وتفوز الطليعة التي تقدم عددا من الأوراق المطابقة اكثر من غيرها

ملاحظة:

يمكن إعادة اللعبة السابقة بعض مجموعة من الأصداف أو القواقع، وهذه اللعبة من الألعاب المستحبة على شواطئ البحار

72- لعبة الخطابات المقفلة

نظام اللعبة :

- يكتب القائد لكل طليعة رسائل عدة تحمل أرقاما مسلسلة ، ويضعها في ظروف ثم يقفلها وفي الرسائل يبين القائد طريق السير وما يجب على أفراد الطليعة ملاحظته أو القيام به ، كأن يطلب منهم عمل رسم لمكان معين في الطريق المعين، أو إيجاد ارتفاع مئذنة مسجد سيمرون عليه في الطريق ، أو إيجاد عرض نهر، أو وصف محتويات مزرعة سيمرون بها ....الخ
- وعند إعطاء إشارة البدء، تفتح الطلائع الخطاب رقم 1 ويطلعون على الرسالة الأولى التي تهديهم إلى الطريق، وتخبرهم بالمكان الذي تفتح فيه الرسالة رقم 2
- في نهاية المرحلة يوضع كنز، تستحضره كل طليعة عند عودتها
- تفوز الطليعة التي تعود بالكنز أولا، ويكون التقرير الذي كتبوه، والرسومات التي رسموها، والملاحظات التي طلب منهم تسجيلها أدق و أوفى

ويحدد القائد درجات للوصول أولا، ودرجات للتقارير، ودرجات للرسومات، ودرجات للملاحظات

73-لعبة الرحلة الخلوية

نظام اللعبة :

يقسم اللاعبون إلى فريقين، كل فريق تحت قيادة عريف مسئول

وتحدد مسافة الرحلة بحوالي ثلاثة كيلومترات، وتعد خطابات الرحلة وما بها من توجيهات بصيغة تقتضى تفكير الكشافين واستخدام قوة ملاحظاتهم وقدرتهم على ترجمة المعلومات، ومعرفة مضمونها، معـــتمدين عـــلى ذكائهم وتجاربهم ومهاراتهم، وتستخدم الرموز والإشارات والتورية في كتابة هذه الرسائل

وتـــنظم الـــرحلة على أساس أن يسير كل فريق في طريق دائري: أحدهما في اتجاه عقرب الساعة، والأخر في الاتجاه المضاد

ويتعمد القائد أن يضع في الطريق بعض أعلام وأوتاد ومناديل مربوطة على بعض الأشجار، وحبال مربوطة في ساريات البرق أو التليفون .... وهكذا ...

ويشير القائد لهذه الأشياء في خطاباته، ويطلب من كل فريق أن يحضرها معه

الفريق الذي يعود ومعه عدد اكبر من هذه الأشياء يكون هو الفائز

الباب التاسع : الألعاب الليلية

74-لعبة الحارس المزيف

نظام اللعبة :

نحـــن في أحد المخيمات...والساعة تقترب من التاسعة مساء ، وقد عادت الفرقة من رحلتها الخلوية، بعد أن عثرت على كتر ثمين وضعته في إحدى الخيام، وكلفت حارسا بحراسته

الحارس يقوم بالحراسة ، وباقي أفراد الفرقة يؤدون أعمالهم المكلفين بها: فطليعة تهيئ الطعام، وأخرى تعد ساحة السمر، وثالثة تؤدي أعمال وقت الفراغ، وهكذا تجد كل فرد منهمكا في عمله بعيدا عن المخيم

يشعر الحارس بحركات غريبة قريبة من الخيمة التي بها الكتر، فيتقدم ليرى ما هنالك فيفاجأ (بكشاف) يرتدي ثياب اللصوص وبيده خنجر مشهور

يســتعد الحارس للمقاومة، فيظهر من ورائه لصان آخران ، ويتكاتف الثلاثة في تكميم فمه، وتكبيل يديه ورجليه ، وينزعون ثيابه ، ليرتديها أحدهم، ليمثل دور الحارس ، ويذهب رفيقاه بعيدا بالحارس ليخفياه في مكان مجهول ، ويبقيا في حراسته

وهنا يسعى الحارس المزيف ، لسحب الصندوق الذي به الكتر و إخراجه ليحمله إلى صاحبيه

ويتصادف مرور أحد الكشافين، فتأخذه الريبة من هذه الحركة ، ويتنبه إلى الحارس المزيف ، وتدور بينهما معركة

وينذر الكشاف رفاقه ليهبوا إلى نجدته، و إلقاء القبض على الحارس المزيف

وهـــنا يـــبدؤون البحث عن الحارس المكمم ، وفي هذه الأثناء يراقب اللصان الهاربان اللذان يحرسان الحـــارس الحقيقي حركات أفراد الفرقة ، وينتظران فرصة لإنقاذ رفيقهما الذي يطلب ماء من حارس ،فيبـــتعد هذا ليحضر الماء، فيتقدم اللصان من الأسير(الذي كان يمثل دور الحارس المزيف) ويفكان وثاقـــه ، ويجـــرون بصندوق الكتر ،منتهزين فرصة انشغال أفراد الفريق في البحث عن " جاسوس" الحقيقي المخبأ في مكان يجهلونه

وينتـــبه بعـــض أفراد الفريق لما حدث، فيقتفون اثر الهارب ،حتى يتمكنوا من القبض عليهم، وإعادة صندوق الكتر

وباقي أفراد الفريق يحاولون الوصول إلى مخبأ" الحراس" حتى يفكوا وثاقه

75-لعبة الاستيلاء على الفوانيس

أدوات اللعبة:

- عدد 5 فوانيس هواء
- قصاصات ورق ودبابيس

نظام اللعبة:

ينقسم اللاعبون إلى فريقين ، يرأس كلا منهما عريف يشرف على سير اللعبة

ويعتبر أحد الفريقين مهاجما ، والآخر مدافعا

ويكـــون مع الفريق المدافع فوانيسه الخمسة، التي يحاول إخفاءها ووضعها في أماكن متفرقة من ساحة اللعـــب ، بحيث لا تقل المسافة بين كل فانوس و آخر عن 100متر تقريبا ، ويلاحظ أن تطفأ جميع الأنوار مع الإبقاء على الفوانيس الخمسة مضاءة

بعدان ينتهي الفريق المدافع من إخفاء فوانيسه ، تعطى إشارة للفريق المهاجم للتقدم، فيتقدم أفراد هذا الفريق، ويلاحظ أن يضع كل فرد قصاصة من الورق مثبتة على ذراعه اليمنى

يحـــاول المهاجمون التسلل للاستيلاء على الفوانيس ، فإذا قابلهم " مدافع" واستطاع أن يترع قصاصة الورق من على ذراع أحدهم ، اعتبر هذا المهاجم قتيلا فيخرج من اللعبة

وإذا اســـتطاع المهـــاجم أن يصـــل إلى مكان أحد الفوانيس ، وامسك بالفانوس قبل أن يقتله أحد المدافعين،اصبح هذا الفانوس من حقه ، ويعود به إلى مكان المهاجمين في المخيم

وتستمر اللعبة حتى يستطيع المهاجمون أن يستولوا على الفوانيس الخمسة ،أو إذا استطاع المدافعون أن يقتلوا اكبر عدد من المهاجمين.

وتعاد اللعبة بان يكون المدافعون مهاجمين وبالعكس

76-لعبة مخيم الخصوم

أدوات اللعبة :

- أعلام صغيرة من لونين
- عدد2 حامل ثلاثي من العصي يعلق عليه فانوس هواء

- مناديل كشفية بقدر عدد اللاعبين

نظام اللعبة:

يقســـم اللاعـــبون إلى فريقين متساويين ، ويختار كل فريق منهما منطقة تحتوي على مخابئ طبيعية، ويضع داخل دائرة في وسطها الحامل المعلق عليه فانوس الهواء

كما يعلق كل لاعب من الفريقين منديله في الطرف الخلفي من حزامه بطريقة يسهل بها سحبه

عند إشارة البدء يأخذ كل لاعب علما بلون فريقه، ويتسلل إلى الدائرة الموجودة بمنطقة الخصم،حيث يحاول أن يغرس هذا العلم فيها قبل أن يؤسر ، ويؤسر اللاعب إذا سحب المنديل المعلق في حزامه من الخلف

بعد مدة معينة،توقف اللعبة، وتحسب النقط على الأساس التالي:

تعطى ثلاث نقط عن كل علم تم غرسه في منطقة الخصم

تعطى نقطتان عن كل أسير تم أسره من الخصم

والفريق الفائز هو الذي يحصل على اكثر النقط

77- لعبة المشاعل

أدوات اللعبة :بطاريات صغيرة

نظام اللعبة:

ينقســـم اللاعبون إلى فريقين ، ويكون مع كل فرد من أفراد الفريق الأول بطارية عند إشارة البدء ، وينتشر أفراد الفريق الأول في المنطقة الفسيحة المحيطة المخيم، ويحسن أن تكون كثيرة الأشجار

ويحـــاول كل فرد أن يتخذ له مخبأ طبيعيا ، وبعد حوالي 20 دقيقة يبدأ أفراد الفريق الثاني في البحث عـــن أفراد الفريق الأول، ويلاحظ انه يتحتم على كل لاعب من الفريق الأول أن يشعل البطارية التي معه خمس مرات بين كل مرة والثانية ثلاث دقائق

ويعمـــل لاعب الفريق الثاني على الوصول إلى لاعب الفريق الأول ولمسه ، فإذا تم له ذلك فان لاعب الفريق الأول يخرج من اللعبة

ويلاحـــظ أن لاعـــب الفريق الأول له إذا أحس بان مخبآه قد اكتشف أن يغير هذا المخبأ بين الحين والآخر ،كما أن له أن يجري ويعود هاربا إلى مقره في المخيم قبل أن يلمسه أحد ، على انه لا يسمح له بذلك إلا بعد أن يكون قد أشعل بطاريته خمس مرات في المدة المقررة

تنـــتهي اللعبة اذا تم اسر حملة المشاعل ، أو في الوقت المحدد، حيث يقوم القائد بعد الأسرى ، ثم تعاد اللعـــبة بان يكون الفريق الثاني هو حملة المشاعل ، ويعد ذلك الأسرى منهم، والفريق الفائز هو الذي يكون عدد أسراه اقل من الأخر

78-لعبة الجاسوس

أدوات اللعبة :عدد5 بطاريات يد

نظام اللعبة:

يعـــين القـــائد اثـــنين من الكشافين، يطلب منهما أن يخرجا من المخيم دون أن ينتبه إليهما أحد من رفاقهما ،ويكون مع كل فرد من هذين الكشافين بطارية

كمـــا يعـــين القائد ثلاثة كشافين آخرين من باقي الأفراد، ويكون مع كل فرد منهم بطارية مخبأة ، ويكون هؤلاء بمثابة " جواسيس" على الفرقة ، ويكونون معروفين لهذين الكشافين اللذين خرجا من المخيم ، ولا يكونون معروفين من باقي أفراد الفريق

بعد ان يخرج الكشافان من المخيم يختاران مكانا يختبئان فيه ، يصعب على الغير الاهتداء إليه بسهولة وبعـــد خروجهما بحوالي ربع ساعة، يخرج باقي أفراد الفريق للبحث عنهما ،والمفروض أن الكشافين المختبئين يشعلان البطارية مرة كل دقيقتين

ومهمة الجواسيس الثلاثة محاولة تضليل أفراد الفرقة عند البحث عن الهاربين ، دون أن يكشفوا أمرهما فـــإذا اســـتطاعت الفرقة أن تصل للكشافين الهاربين، وتمكنت من القبض على أحدهما، يحاول زميله الآخـــر أن يهرب إلى مكان آخر يختبئ فيه، ويبدأ بإشعال البطارية ، ويطارده أفراد الفريق، حتى إذا وصلوا إليه وتمكنوا من القبض عليه، تسلل أحد الجواسيس واختفى وفعل ما فعل زملاؤه السابقون وهكذا تستمر اللعبة حتى يتم اختفاء الجواسيس الثلاثة، وتتمكن الفرقة من القبض على " الخمسة"

79-لعبة الصيادون

أدوات اللعبة:شرائط من القماش ودبابيش

نظام اللعبة:

يقسم اللاعبون إلى ثلاث فئات:

أرانب،وكلاب الصيد، والصيادون... فإذا كان عدد اللاعبين 40 لاعبا:

يكون عدد الارانب12

ويكون عدد كلاب الصيد 10

ويكون عدد الصيادين18

ويضع كل أرنب شريطا من القماش يثبته بدبوس حول ذراعه اليمنى

تخرج الأرانب وتنتشر في المنطقة المحيطة بالمخيم:

وبعد خروجها بحوالي خمس دقائق تخرج كلاب الصيد لتتبع سير الأرانب، محاولة التعرف على طريقها ثم يخــرج الصيادون بعد خروج الأرنب بحوالي خمس دقائق متتبعين عواء الكلاب ،فعلى كل "كلب" أن يعــوى ، فيحلق به الصياد، وكلما قرب الكلب من مكان الأرانب زاد عواؤه لأنه لا يستطيع أن يتكـــلم أو يشـــير بيديه، ولا يعرف إلا أن يعوى فقط، فإذا عثر الصياد على أرنب فانه يبادر بقتله ، وذلك بترع قطعة القماش من على ذراعه

وتستمر اللعبة حتى يتم صيد جميع الأرانب

80- لعبة الرسول

أدوات اللعبة: شرائط من لونين ودبابيس

نظام اللعبة:

ينقســـم اللاعبون إلى فريقين: الفريق الأبيض ، ويضع كل لاعب منه شريطا ابيض يثبته بدبوس على ذراعه اليمنى ، والفريق الأحمر ويضع كل لاعب منه شريط احمر يثبته بدبوس على ذراعه اليمنى

ويخـــتار كل فريق من بين أفراده (رسول) يميز بلف ثلاثة شرائط من لون الفريق حول ذراعه اليمنى، وهذا الرسول هو الذي يكلف بتوصيل الرسائل الى القائد

عندما تبدأ اللعبة يقف القائد أو من ينيبه في دائرة محددة في وسط الساحة المخصصة للعبة

وينتشـــر أفــراد الفـــريقين في هذه الساحة ، وعند إشارة البدء ينطلق كل رسول متجها نحو القائد، ويسعى لإيصال الرسالة إليه

ويحاول أفراد كل فريق أن يمنعوا خصمهم من الوصول إلى القائد (قبل أن تمس قدماه الدائرة التي هو فـــيها) وذلك بلمسه ، فان لمسه أحد خصومه عاد من حيث آتى ، ويكرر المحاولة مرة أخرى، وأفراد كل فريق يحاولون اسر اكبر عدد ممكن من الفريق الآخر ليخلو الجو للرسول

وذلـــك بان ينتزعوا الشرائط الموجودة على الذراع ، فكل من يترع شريطه يخرج من اللعبة، ويستمر العراك بين الفريقين،وهدف كل فريق معاونة "رسوله" حتى يسلم رسالته أولا

والفريق الذي يتمكن من ذلك يعتبر هو الفائز

81- لعبة الفتك بالأعداء

أدوات اللعبة :

ينقســـم اللاعبون إلى فريقين : فريق الدفاع وفريق الهجوم، ويعلق كل لاعب على صدره لوحة من الورق ،عليها العدد الذي يميزه

يحدد لفريق الدفاع ساحة فسيحة يوضع في وسطها علم ، وعند الإشارة البدء يتقدم فريق الهجوم نحو الساحة، ويحاذر كل منهم أن يقرأ عدده

وعـــلى فريق الدفاع أن يراقب حركات العدو المهاجم بكل دقة محاولا أن يأسر اكبر عدد ممكن من هؤلاء المهاجمين، وذلك بقراءة الأعداد التي على صدورهم

وكذلك يفعل الفريق المهاجم، فهو يستطيع أن يقتل كل مدافع يقرا رقمه

يفوز الفريق المهاجم، إذا استطاع أن يستولي على العلم :

وتعاد اللعبة بان يكون الفريق المهاجم مدافعا وبالعكس

82- لعبة أين آنا ؟

أدوات اللعبة :صافرة بقدر عدد نصف اللاعبين

نظام اللعبة:

يقسم اللاعبون إلى فريقين متساويين ، ويكون مع كل فرد من أفراد الفريق الأول صافرة

عند بدء اللعبة، يسمح لأفراد الفريق الأول بالانتشار خارج المخيم ويحاول كل فرد منهم أن يتخذ له مخبأ يصعب اكتشافه

بعد حوالي 20 دقيقة... ينتشر أفراد الفريق الثاني للبحث عن أفراد الفريق الأول، والمفروض أن كل فرد من أفراد الفريق الأول عليه أن يصفر 3مرات بين كل مرة والأخرى خمس دقائق ، وتبدأ الصافرة الأولى(بعدان يتم احتفاؤه ، ويبدأ أفراد الفريق الثاني في الانتشار)

عـــلى كـــل فـــرد من أفراد الفريق الثاني أن ينصت للصافرة ، ليستدل منها على مكان المختفي،فإذا اســـتدل مـــنها على مكانه ، و إمكانه ، و أمكن الوصول إليه ولمسه، اسر لاعب الفريق الأول، وإذا تمكـــن لاعب الفريق الأول بعد ذلك من الجري، والعودة إلى مكانه في المخيم قبل أن يلمسه لاعب الفريق الثاني يبقى حيا

وبعـــد مضـــى حوالي نصف ساعة، يعطى القائد إشارة للتجمع، ويحصى عدد الباقين أحياء من أفراد الفريق الأول

ثم تعـــاد اللعبة بالسماح لأفراد الفريق الثاني بالاختفاء ، وبعد انتهاء الوقت المحدد، يحصى عدد الباقين منهم أحياء ، ويفوز الفريق الذي يكون عدد الأحياء منه اكثر

83- لعبة إيقاد النار

أدوات اللعبة:

- نار السمر ، وبعض قطع من الخشب
- شرائط بيضاء ودبابيس

نظام اللعبة:

يشـــترك في هذه اللعبة ثلاث طلائع ضد طليعة واحدة، وهذه الطليعة الأخيرة تحرس نار السمر، ولا تسمح لآي فرد من أفراد الطلائع الأخرى بالاقتراب من هذه النار

أما أفراد الطلائع الثلاث الأخرى، فيضع كل فرد من أفرادها شريطا ابيض يثبته بدبوس حول ذراعه اليمنى ، ويمسك معه قطعة من خشب الوقود يغذي نار السمر

يقف أفراد الطليعة الحارس للنار حولها في دائرة نصف قطرها 25 مترا تقريبا

وعندما تبدأ اللعبة يحاول أفراد الطلائع الثلاث التسلل لإلقاء ما معهم من قطع الخشب في النار قبل أن يتمكن الحراس من نزع الشرائط البيضاء من على أذرعهم ، وكل من يترع شريطه يخرج من اللعبة

وبعد انتهاء الوقت المحدد، تحصى قطع الخشب التي ألقيت وعدد الأفراد الذين انتزعت شرائطهم

وتعـــاد اللعـــبة باختـــيار طليعة أخرى للحراسة، وهكذا تحسب النقط في كل مرة للطليعة الحارسة، والطليعة الفائزة هي التي تحصل على اكثر النقط

84-لعبة صيحات الحيوانات

نظام اللعبة:

يختار أربعة كشافين ، ويكلف كل كشاف منهم بالتخصص في تقليد صوت من أصوات الحيوانات ، فـيقلد أحد الكشافين صوت النمر مثلا، ويقلد آخر صوت الذئب، والثالث صوت الأسد، والرابع صوت الثعلب

وتختـار كل طليعة من الطلائع الأربع أحد أصوات هذه الحيوانات وعند بدء اللعبة ينتشر الكشافون الأربعة في أماكن متفرقة خارج المخيم ، ويتخذ كل واحد منهم مخبأ يختفي فيه

وبعد خروجهم بحوالي ربع ساعة ،يبدأ كل كشاف في تقليد صوت الحيوان المكلف به ، ويكرر ذلك من ثلاث مرات إلى خمس

وعـلى كـل طلـيعة أن تتبع بالحيوان الذي اختارته وتتجه نحوه وعندما يكتشف أفراد الطليعة مخبأ الحيوان الخاص بهم، ويتكامل عددهم عنده ، يرددون جميعا صوت هذا الحيوان، ثم يبدءون في العودة إلى المخيم

الطليعة التي تعود أولا، تكون هي الفائزة

85-لعبة شيخ المنسر

أدوات اللعبة:فانوس هواء

نظام اللعبة :

يقسـم اللاعـبون إلى فـريقين: فريق اللصوص ، ويتكون من أفراد طليعة واحدة ، وفريق الحراس، ويتكون من أفراد طليعتين

ويكون لفريق اللصوص شيخهم الذي يحتفظ بفانوس هواء مشتعل يطلب من "اللصوص" أن يخرجوا مـن المخيم ، ويتخذ كل واحد منهم مخبأ ،يكون معروفا لشيخهم فقط ، وتكون المسافة كبيرة بين كل مخبأ والآخر

عند بدء اللعبة، مر" شيخ اللصوص"على أفراد فريقه، وعند وصوله إلى مخبأ كل فرد، يرفع فانوسه إلى أعـلى ، وفي هـذه اللحظة يكون أفراد الطليعتين الأخريين في مكان يسمح لهم برؤية الفانوس ، ولا يسـمح لهـم بالتقدم إلا بعد أن يمر شيخ اللصوص على لصوصه مرتين، وفي كل مرة يقف أمام مخبأ أحدهم يرفع الفانوس إلى أعلى إشارة إلى مكانه

وبعـــد أن ينتهي من المرور مرتين يطفئ فانوسه ، ويسمح لأفراد الطليعتين بالانطلاق بعد أن يكون كل فرد منهم قد حدد في رأسه مكان أحد هذه المخابئ

وكل فرد يصل إلى مخبأ أي لص ويلمسه يعتبر اللص قد اسر ، وبعد الوقت المحدد، تعد كل طليعة من الطليعتين من آسرتهم ، والطليعة التي عدد أسراها اكثر تكون هي الفائزة

86- لعبة اتبـعهم

أدوات اللعبة :عدد 10فوانيس هواء

نظام اللعبة:

يخـــرج عشرة كشافين، ومع كل كشاف فانوس هواء ،وينتشرون في منطقة حالكة الظلام ، على أن تكون المسافة بين كل كشاف و آخر كبيرة (لا تقل عن 50 مترا)

وبعـــد خروج الكشافين بحوالي عشرين دقيقة، يصفر القائد صفرة طويلة ، فعلى الكشافين العشرة أن يـــرفعوا فوانيســـهم وهي مشتعلة إلى أعلى ، وفي هذا الوقت يبدأ باقي أفراد الفرقة في الانتشار اثنين اثـــنين، متجهين نحو هؤلاء الكشافين، ويحاول كل اثنين من باقي أفراد الفريق القبض على واحد من هؤلاء العشرة ،والاستيلاء على الفانوس الذي معه

ويدير القائد اللعبة بتكرار الصفارة بين الحين والآخر

وتنتهي اللعبة عندما يتم الاستيلاء على الفوانيس العشرة ، والعودة بها

87- لعبة جمع الكنز

أدوات اللعبة :حوالي 100 شريط من الشرائط المختلفة الألوان تلقى في جهات متفرقة من الأرض

نظام اللعبة :

تطفـــأ الأنوار وينتشر جميع الكشافين في الأرض ، ويحاول كل كشاف أن يلتقط اكبر عدد ممكن من الشرائط ،وعند نهاية الوقت المحدد،تقدم كل طليعة ما جمعت من الشرائط

والطليعة الفائزة هي التي تكون جعت شرائط اكثر من غيرها وتكرر اللعبة عدة مرات

88- لعبة قف عندك

أدوات اللعبة :بطارية

نظام اللعبة:

يقف أحد الكشافين في وسط دائرة محددة ومعه بطارية ، ويطلب من أفراد
إحدى الطلائع أن تتقدم نحوه محاذرة أن يرى أحدهم وهو يسير
فعـــندما تبدأ اللعبة يتقدم أفراد الطليعة ببطء ،من مسافة بعيدة ويضئ الكشاف بطاريته بين كل لحظة وأخـــرى ، فـــإذا رأى أحد اللاعبين متقدما نحوه قال له:قف عندك يا احمد وعلى احمد أن يخرج من اللعبة في الحال

وهكـــذا تســـير اللعبة ، ويحاول الأفراد الباقون أن يسيروا بحذر شديد حتى إذا رأوا بطارية الكشاف انبطحوا أرضا، وأي لاعب توجه نحوه البطارية وهو واقف يخرج فورا

وإذا تمكن أحد من الوصول للدائرة التي بها الكشاف يكون فائزا وإلا اعتبر الكشاف هو الفائز

وتعاد اللعبة باختيار لاعب آخر ليقف في الدائرة ومعه البطارية

89- لعبة آثار الدخان

أدوات اللعبة :خشب وقود وكبريت

نظام اللعبة:

ينتشر أربعة من أفراد إحدى الطلائع بعيدا عن المخيم ، ويتخذ كل فرد منهم مكانا قصيا، ويكون مع كل فرد بعض قطع من خشب الوقود

عـــندما يستقر بأفراد الطليعة المقام في الأماكن التي اختاروها مخبأ لهم يجمع كل منهم بعض الأغصان ويعمل على أن يشعل النار بما معه من خشب ووقود بالإضافة إلى الأغصان التي سيجمعها ، ويحاول أن يجعل النار تشتعل فيها بضع دقائق ،ثم يطفئها ، عاملا على أن يتصاعد منها بعض الدخان الكثيف

في هـــذه الأثناء تكون هناك أربع طلائع في المخيم واقفة في مكان ترى منه النيران المشتعلة والدخان المتصاعد

وبعـــد انطفـــاء النار وخمود الدخان قليلا و يوجه القائد كل طليعة إلى ناحية من النواحي الأربع التي أوقدت فيها النار

والطليعة التي تصل إلى المكان تعمل على إزالة آثار النار، وتعود مع الكشاف الذي أشعلها إلى المخيم

والطليعة التي تعود أولا ، تكون هي الفائزة

90-اجمع

أدوات اللعبة : عدد 3 صفارات، لكل صفارة صوت مميز

نظام اللعبة:

يتـــبارى في هـــذه اللعبة ثلاث طلائع، وعند بدء اللعبة يختار ثلاثة كشافين، ويكون مع كل كشاف مـــنهم صفارة لها صوت مميز، وتختار كل طليعة من الطلائع الثلاث صوت صفارة، وتستمع له أربع مـــرات، ثم يطلـــب من الكشافين الثلاثة الخروج من المخيم ، والتفرق إلى أماكن بعيدة ،ويختار كل كشاف منهم مكانا بعيدا عن الأخر

وبعـــد اخـــتفاء الكشافين، وفي الوقت الذي يكون القائد قد حدده لهم من قبل ، يصفر كل كشاف بصـــفارته، ويحـــاول أفـــراد كل طليعة أن يتتبعوا مصدر صوت الصفارة الخاص بهم ، ويسمح لكل كشاف إطلاق صفارته خمس مرات فقط بين كل مرة وأخرى دقيقتان

كل طليعة تتجمع عند الكشاف المنوط بها، تعود مسرعة معه إلى القائد

والطليعة التي تعود أولا تعتبر هي الفائزة

الباب العاشر: ألعاب عامة

91- الحصول على العلم

أدوات اللعبة:

- عدد 2علم احمر، عدد 2 علم ابيض
- شرائط حمراء وبيضاء بقدر عدد اللاعبين
- جير لتحديد ساحة الملعب

نظام اللعبة

يحـــدد مكـــان الملعـــب، بمستطيل لا يقل طوله عن 75 مترا ولا يقل عرضه عن40 مترا ثم يقسم المســتطيل إلى قســمين متساويين ، يخصص أحدهما لنصف اللاعبين الذين سيمثلون " فريق البيض" والقسم الآخر للنصف الثاني الذي سيمثل " فريق الحمر"

يضع أفراد" فريق البيض" أشرطة بيضاء على أذرعهم اليمنى، ويضع أفراده فريق الحمر" أشرطة حمراء على أذرعهم اليمنى

ثم يأخذ " فريق الحمر" علمين أبيضين ، ويثبتهما في القلعة الخاصة به

ويأخذ" فريق الحمر" علمين أحمرين،ويثبهما في القلعة الخاصة به

ويقف كل فريق على بعد 5 أمتار تقريبا من خط الوسط

ويحـــدد- خارج المستطيل من ناحية الضلعين الصغيرين- مربعان طول ضلع كل منهما متران تقريبا ، ومثل كل مربع منهما القلعة الخاصة بكل فريق

هدف اللعبة:

تهـــدف اللعبة إلى محاولة كل فريق غزو الفريق الآخر للحصول على علمه، ومن اجل ذلك يجب اما منع العدو من انتزاع العلم، و أما الاندفاع خلال صفوف الأعداء وانتزاع علمهم

سير اللعبة:

لــــنفرض إن لاعبا من " الحمر" اقتحم صفوف الأعداء لانتزاع العلم، فما إن يره أحد فريق" البيض" حـــتى يطارده للقبض عليه ، فإذا نجح "البيض" في القبض عليه فان اللاعب " الأحمر" يصبح " أسيرا" ويمضى إلى قلعة " البيض" حيث يبقى بها

وإذا نجـــح اللاعـــب " الأحمـــر" في اقتحام قلعة "البيض" ودخولها بقدميه دون أن يلمسه أحد، فانه يستطيع اخذ علم، والعودة بحرية إلى القسم الخاص به، حيث يغرس علم العدو في القلعة الخاصة بفرقه ثم يشارك في اللعب من جديد

وعندما يؤسر أحد اللاعبين، عليه أن يظل في القلعة حبيسا ، حتى يتمكن أحد لاعبي فريقه من اتقاده، وذلـــك بـــان يلمس يده دون أن يمكن أحد من القبض عليه ، وفي هذه الحالة يعودان معا بحرية إلى معسكرهما ويأخذان فيه مكانهما

ولا يمكن إخراج اكثر من سجين واحد في كل محاولة ، وكذلك لا يمكن انتزاع اكثر من علم واحد في كل محاولة

والذي يترع العلم لا يستطيع القبض على عدو قبل أن يغرس العلم في قلعته

ويستطيع اللاعبون أن ينتقلوا في معسكرهم كما يشاءون ، كما يستطيعون إثارة أعدائهم بان يضعوا قدما واحدة داخل معسكرهم، أو يتقدموا فيه خطوتين، وثلاثة خطوات ثم يعودوا إلى معسكرهم

وعندما ينجح أحد الفريقين في انتزاع العلمين والقبض على أسيرين يعتبر هو الفائز

وعند استئناف اللعب يتبادل اللاعبون معسكريهما

92-المنطقة الحرام

أدوات اللعبة:

- 20 علما صغيرا ...عشرة منها بلون اصفر، وعشرة بلون احمر
- شرائط حمر وشرائط صفر ودبابيس

نظام اللعبة:

يختار لهذه اللعبة ارض فسيحة على شكل مستطيل ابعاده 100*200 متر تقريبا

ويقسم المستطيل بالخطين أ ب حـــ د وتسمى هذه المنطقة بالمنطقة الحرام

كمـــا يحدد المستطيلان الصغيران م، ن ليضع كل فريق منهما – أعلامه في المستطيل الخاص به ، ومن وراء هذيه المستطيلين تحدد الدائرتان (ه ،و) تمثل كل دائرة السجن الخاص بكل فريق

يقســـم اللاعبون إلى فريقين: فريق الحمر، ويضع كل فرد من أفراده شريطا احمر يثبت بدبوس على ذراعه اليمنى، وفريق الصفر، ويضع كل فرد من أفراده شريطا اصفر يثبت بدبوس على ذراعه اليمنى ،
عـــند إشارة البدء يحاول كل فرد من أفراد الفريقين أن يجتاز"المنطقة الحرام" دون أن يأسره أحد من الفريق الآخر

ولنفرض مثلا أن أحد أفراد الفريق "الحمر" حاول أن يجتاز "المنطقة الحرام" فتمكن أتحد أفراده الفريق" الصـــفر" من آسره وذلك بترع الشريط الأحمر من على كتفه ، فهنا يؤخذ الأسير الأحمر إلى السجن (هــــ) ويبقى فيه حتى يتمكن أحد رفاقه من التسلل والدخول إلى السجن ،فيستطيع أن يعود به إلى ارض الحمر ثانية، ويعطي له شريط آخر ويعاود اللعب

أمـــا إذا اســـتطاع هذا اللاعب من الفريق الأحمر أن يصل إلى المستطيل (م) فله أن يأخذ علما اصفر ويعود للاحتفاظ به كغنيمة من أعدائه .

ويلاحـــظ انه بمجرد أن يضع اللاعب الأحمر قدمه داخل المستطيل (م) فلا يحق لآي لاعب من الصفر أن يأسره ، بل له أن يأخذ العلم ويعود به دون أن يلمسه أحد

تنتهي اللعبة بفوز الفريق الذي يستولي على أعلام الفريق الآخر .

وإذا لم يتمكن أحد الفريقين من ذلك، فتعطى نقطتان لكل علم مكتسب ،وثلاث نقط عن كل أسير

93- اللمس

أدوات اللعبة:

مـــناديل كشافة بقدر عدد اللاعبين ، نصفها من لون اصفر ،والنصف الآخر من لون ازرق ، ويزاد منديلان للقائد من هذين اللونين أيضا

نظام اللعبة:

ينقســـم اللاعبون إلى فريقين: الفريق الأصفر والفريق الأزرق، ويضع كل لاعب من الفريق الأصفر عـــلى رأسه منديلا اصفر ،ويضع كل لاعب من الفريق الأزرق منديلا ازرق على رأسه...(وتخطط الأرض على الأساس التالي):

يرســـم في وسط الملعب الخطان أ ب ، ح د طول كل منهما حوالي 20 مترا، والمسافة بينهما حوالي مترين ، وعلى بعد 50 مترا تقريبا من كل خط تحدد دائرتان

عند بدء اللعبة يصطف لاعبو الفريق الأصفر على الخط أب ولاعبو الفريق الأزرق على الخط حـــ د ،ويكون الفريقان متواجهين .

ويقف القائد في منتصف الخطين ، وعند بدء اللعبة يلقي في الهواء بأحد المنديلين (الأصفر أو الأزرق) فإذا فرض انه ألقى بالمنديل الأصفر، فعلى الفريق الأصفر أن يستدير ويجري بأقصى سرعة ممكنة حتى يصـــل إلى بيته(الدائرة الخاصة به) وفي نفس الوقت يجري أفراد الفريق الأزرق وراءهم، فاذا لمس أي فرد من الزرق فردا آخر من الصفر قبل أن يدخل الأصفر بيته، فان الأصفر يصبح أسيرا ، ويتجه إلى بيت الزرق، ولا يسمح له بمواصلة اللعب

أمـــا إذا وصل أي فرد من الصفر بيته، فانه يصبح في مأمن، وإذا تجاوز أحد الزرق حدود بيت الصفر ،فانـــه يؤخـــذ أســـيرا وقـــد يحاول فعلا بعض الصفر(وهم داخل الدائرة) أن يشدوا بعض الزرق ، ويدخلوهم آسري في بيتهم

يصفر القائد فيعود الفريقان إلى الخطين أب،حـــ د(فيما عدا الأسرى الذين يبقون مأسورين) ويعاود القائد قذف أحد المنديلين إلى أعلى ويعمل القائد على استعمال الخداع، فلا يرمي المنديل الأصفر مرة والأزرق المرة التالية،بل يعمل على إبقاء الأصفر مرتين ،ويليه الأزرق مرة ثم الأصفر ثم الأزرق مرتين وهكذا ، على أن يغير دائما من أسلوبه حتى يكون أفراد الفريقين متيقظين دائما

بعـــد الوقت المحدد، يعد القائد من تم أسرهم من كل فريق والفريق الفائز هو الذي يكون قد اسر م افراده عدد اقل

94- كم إصابة ؟

أدوات اللعبة:

- كرة

نظام اللعبة:

تحدد ساحة اللعب بمستطيل ا ب ح د طوله حوالي 100 متر وعرضه حوالي 40 مترا

ويقسم المستطيل بالمستقيم هـــ و إلى قسمين متساويين:

وترســـم نصـــف دائـــرتين خلف كل من المستقيمين أب ، ح د وتعتبر كل منطقة محصورة بنصفي الدائرتين منطقة الهدف

يقســـم اللاعـــبون إلى فريقين (الفريق س والفريق ص) ويختار كل فريق أحد قسمي المستطيل ليكون معسكرا له

يختار كل فريق أربعة لاعبين من فريقه ، يكونون حراسا ، ويقفون وراء الخطين اب، حـــ د

فحراس الفريق س يقفون وراء الخط ا ب

وحراس الفريق ص يقفون وراء الخط حـــ د

عند الاستعداد للعبة ينتشر الفريق المستطيل اب وهـــ ، ويقف حراس هذا الفريق الأربعة خلف ا ب ،وينتشر الفريق ص داخل المستطيل هـــ و حـــ د ويقف حراس هذا الفريق الأربعة خلف حـــ د

عند بدء اللعبة تجرى قرعة للفريق الذي يبدا باللعبة اولا ، ولنفرض ان القرعة جاءت في صالح الفريق س ، فيقف احد الحراس خلف منتصف الخط ا ب ، ويقذف الكرة محاولا ان يسقطها على الأرض ، في منطقة الهدف للفريق ص

فإذا افلح في ذلك ، وسقطت الكرة على الأرض في منطقة الهدف ، حسب للفريق (س) اربع نقط

وإذا سقطت على الأرض داخل المستطيل ه و ح د حسب للفريق (س) نقطتان

وإذا سقطت خارج هاتين المنطقتين، حسب للفريق (ص) نقطة

وإذا تمكـــن أحد أفراد الفريق(ص) من لقف الكرة، فانه يعمل على قذفها ، ناحية الفريق(س) محاولا إسقاطها داخل منطقة الهدف، أو داخل المستطيل ا ب و هـــ

إذا ســـقطت الكـــرة على الأرض، يتقدم أحد حراس الفريق الذي سقطت الكرة ناحيته بقذفها إلى معسكر الخصم

الفريق الذي يكسب 30 نقطة يعتبر فائزا

وتعاد اللعبة ، ويتبادل الفريقان معسكريهما

95- حارس الكرة

أدوات اللعبة:

- كرتان ، كرة لكل فريق
- جير لتحديد دائرة لكل فريق

نظام اللعبة :

ينقسم اللاعبون إلى فريقين: فريق البيض ، وفريق السود ،ويحدد لكل فريق دائرة نصف قطرها حوالي 5 أمـــتار قلعـــة، يقف في وسطها " حارس " يحاول منع المهاجمين من إيصال الكرة إلى ارض القلعة، ويقف بعض المدافعين كذلك حول القلعة لمحاولة منع المعتدين من الاستلاء على الكرة

وكلما أصابت الكرة ارض القلعة يكسب الفريق الذي رماها نقطة واحدة

وبعد مدة محددة تعد النقاط التي كسبها كل فريق

والفريق الفائز هو الذي يحصل على اكثر النقط

96- الكرة المتنقلة

أدوات اللعبة:

- كرة

نظام اللعبة :

ينقسم اللاعبون إلى فريقين السود والبيض ، يقفان في طريق ارض على شكل مستطيل أبعاده 100* 20 متر تقريبا

ترســـم دائـــرتان على بعد 10 أمتار تقريبا من عرضي المستطيل، وتمثل هاتان الدائرتان بيتي البيض والسود

والهدف من اللعبة آن يحاول كل من البيض والسود الآتيان، بالكرة إلى بيتهم

عند إشارة البدء ، يقف الحكم في منتصف الملعب ويرمي الكرة إلى أعلى ، ويحاول أفراد كل فريق أن يتقاذفوا الكرة إلى أعلى حتى يصلوا بها إلى بيتهم

فإذا تمكنوا من ذلك حسبت لهم نقطة، وتعاد اللعبة، وبعد الوقت المحدد تحسب النقط التي حازها كل فريق ، والفريق الفائز هو الذي يكون قد اكتسب عدد اكثر من النقط

97- الأسير

أدوات اللعبة:

- شرائط بقدر عدد اللاعبين، نصفها احمر ونصفها الآخر اصفر

نظام اللعبة:

تختار ارض فسيحة وتقسم إلى قسمين، يفصل بينهما منطقة كبيرة هي " المنطقة المحرمة "
وفي كل قسم تحدد دائرتان أ ، ب، يمثلان " سجينين"
ويقسم اللاعبون إلى فريقين، الفريق الأحمر، ويضع كل لاعب منه شريطا احمر على ذراعه ، والفريق الأصفر، ويضع كل لاعب منه شريطا اصفر على ذراعه
عـــندما تبدأ اللعبة، يكون كل فريق متحصنا وراء الخط المواجه للمنطقة الحرام ، وعند الإشارة يتقدم أفراد كل فريق إلي المنطقة الحرام حيث تدور المعركة ، ويحاول كل فريق جذب خصومهم إلى مخيمهم ، وذلـــك بشدهم بالأيدي ، ويعتبر اللاعب " أسيرا" عندما يضع قدمه وراء خط الحد، وعليه إذ ذاك أن يذهب إلى السجن
وقـــد يـــتفق كل اثنين او ثلاثة من الفريق على جذب أسير، حتى يتعدى الخط الفاصل ويذهب إلى الســـجن ، والأسير الذي يدخل السجن يبقى فيه حتى يصبح معه ثلاثة من زملائه ، وفي هذه الحالة يمكـــن أن يهـــرب أحدهم ، وذلك بمحاولة الوصول إلى المنطقة الحرام قبل آن يلمسه أحد، فذا لمسه أحد عاد إلى سجنه بدون مقاومة، وبعد وقت محدد يحصى عدد الأسرى من الفريقين ، والفريق الذي عدد أسراه اقل يكون الفائز

98- صيد الحمام

أدوات اللعبة:

- مناديل بقدر عدد الكشافين

نظام اللعبة:

يحدد مكان اللعب بأرض فسيحة مستطيلة الشكل ،وتختار طليعة لتمثل دور الصيادين ، ويميز أفرادها بـــان يربط كل منهم منديلا حول ذراعه ، ويقف هؤلاء الصيادون داخل المستطيل ،أما باقي الطلائع فيماثلون الحمام، ويكون بيد كل واحد منهم منديل

يقـــف الحمـــام أمام أحد الضلعين الصغيرين للأرض المستطيلة (وهذان الضلعان الصغيران للمستطيل يعتبران كأنهما برجا الحمام)

تبدأ اللعبة عندما يشير رئيس الصيادين للحمام (عريف الطليعة التي ستمثل دور الصيادين) بأي علم معـــه ليخرج من برجه، وعلى الحمام عندما يرى هذه الإشارة أن يطير هاربا للبرج الثاني(وهو الضلع المقـــابل لهـــم) وفي هـــذه الأثناء يحاول الصيادون ان يصيدوا بعض هذا الحمام (ويشترط لذلك أن يضرب الصياد الحمامة على ظهرها)

وتستمر اللعبة إلى أن يتم صيد جميع الحمام

99- معركة الكور

أدوات اللعبة :

- عدد 2 كرة
- مناديل كشافة بلونين

نظام اللعبة:

تختار ارض فسيحة وتحدد لتكون ميدان للعبة

يقســـم اللاعـــبون إلى فريقين ، ويميز كل فريق بربط مناديل كشافة من لون معين على رءوسهم ، ويستعد كل فريق بكرة

عـــند إشارة البدء، يتقاذف كل فريق الكرة محاولا قذف أحد الخصوم بالكرة في ظهره ، وكل لاعب تصـــيبه الكرة في ظهره يجلس على الأرض حيث هو، وإذا تمكن – وهو جالس – من الاستلاء على الكرة فانه يستطيع العودة إلى اللعب

وإذا أصيب أي لاعب في مكان آخر من جسمه غير ظهره فانه يستمر في اللعب

وبعد مضي الوقت المحدد، يعتبر الفريق الذي أصاب اكبر عدد من خصومه هو الفائز

100- إطلاق سراح السجناء

أدوات اللعبة:

- كرة

نظام اللعبة:

تحدد مساحة اللعبة على شكل مستطيل طوله حوالي 100 متر وعرضه 40 مترا

ويقسم اللاعبون إلى فريقين: فريق الصفر وفريق الزرق، ويكون لفريق الصفر ثلاثة سجون خلف مركز خصومهم الزرق، وتمثل هذه السجون بالدوائر أ ، ب، حـ

ويكون لفريق الزرق ثلاثة سجون أيضا خلف مركز خصومهم الصفر وتمثل هذه السجون بالدوائر د، ه، و

ويرسل كل فريق حوالي نصف لاعبيه إلى السجون الثلاثة موزعة بالتساوي، فإذا كان عدد الفريق 30 ، يرسل 15 إلى السجون، أي خمسة في كل سجن، ويبقى الخمسة عشرا لاعبا موزعين في ارض الملعب الخاص بهم

عند إشارة البدء يحاول كل فريق أن يقذف الكرة إلى سجنائه ، بينما يحاول الخصوم الاستلاء عليها وكل سجين يلتقط الكرة – وهي طائرة – يحق له أن يسدد بها ضربة إلى أحد خصومه، فإذا أصيب هذا الخصم فانه يصبح سجينا بدوره والسجين الذي يلتقط الكرة ثلاث مرات يطلق سراحه، ويعود إلى ارض ملعبه

وبعد مدة معينة يعتبر الفريق الذي تحوى سجونه على عدد اقل من السجناء هو الفائز